STEAMES TELJES JÁTÉK » **6000 FT ÉRTÉKBEN** » **GAUNTLET SLAYER EDITION**

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2016. 07.

16007

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN

TITANFALL 2
Gigászi összecsapás készül

MASS EFFECT: ANDROMEDA
Egy messzi-messzi galaxisban...

DISHONORED 2
A bosszú csak a kezdet volt

FORZA HORIZON 3
Ősztől PC-n is száguldozhatunk

WATCH DOGS® 2

A TECHNOLÓGIA NEM JÁTÉK TÖBBÉ – RÉSZLETES BEMUTATÓ 6 OLDALON

35 OLDALAS E3 MELLÉKLET

INGYENES JÁTÉKOK
Avagy szegény ember Steammel főz

GEFORCE GTX1070 TESZT
Isten veled, középkategória!

NYÁRI MOBILAJÁNLÓ
Olcsón újíthatsz, mi pedig elmondjuk, mivel...

MIGHTY NO. 9
Ki az a Mega Man?

MIRROR'S EDGE CATALYST
Nyolc év után fut tovább a közkedvelt cím

THE TECHNOMANCER
Elektrománc, marslakókkal

KIVESÉZZÜK AZ ÚJ KONZOLOKAT • INDIE-JÁTÉKÖSSZEÁLLÍTÁS • HALF-LIFE 3 – JÓSOLUNK • GOCLEVER CITY BOARD TESZT

PC GURU

NYÁRI ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Fizess elő a mellékelt csekkel, és most 23 940 forint helyett csak **16 990** forintot kell fizetned az egy éves, 12 lapszámos előfizetésért! Kérjük, hogy a csekket olvashatóan, pontos névvel és címmel töltsd ki, a megjegyzés mezőbe pedig mindenképp írd bele az e-mail címedet is! **A befizetés határideje 2016. szeptember 30.**

FIGYELEM! Ha további előfizetési akciókra vágysz, akkor megtalálod azokat a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/07-es számához mellékelt Gauntlet Slayer Edition teljes játék Steam-aktivációt igényel. A magazinban található kód azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. JÚLIUS
AMIKOR SZÓ SZERINT SEMMI SEM JELENIK MEG

A nyár egy csodálatos időszak, hiszen ilyenkor nincs iskola, szép az idő (ez mondjuk gyakran jelent embertelen kánikulát, de sebaj), bejelentik a legjobb játékokat az E3-on, és persze sorra veszik ki a szabadságot a haverok, hogy nagy nehezen összehozzanak egy-egy jó kis estét, pont, mint hajdanán, a hőskorban. Mindenki szereti a nyarat, és valóban sok jó tulajdonsága van ennek a napsütéses évszaknak, a játékmegjelenések azonban nem tartoznak ide.

Ki tudja, miért, de úgy alakult, hogy nyáron kevesen vesznek játékokat, és ezért a kiadók ilyenkor nem szívesen dobnak piacra új produktumot. Helyette maradnak a nyálcsorgató bejelentések, ezeket látva lehet tervezni, hogy ki mivel fog játszani az ősz beköszöntével. Mi is így teszünk most, a júliusi számunkban ugyanis kiemelt helyet foglal el az E3, vele sok-sok, messze a megjelenés előtt álló cím, illetve a rovataink is profitálnak a kevés tesztelnivalóból – egyedül azoknak görbülhet lefelé a szája széle, akik a múlt havi tesztcunami folytatását várták, de hát ez van, ezt kell szeretni. Néha azért játéktesztekből is megárt a sok.

Na, meg ez koránt sem jelenti azt, hogy nincs miért végigolvasnotok a PC Gurut. A már említett E3-as melléklet 35 teljes oldalt foglal magába, benne olyan címekkel, mint a borítónkat is díszítő Watch Dogs 2, a végre PC-re is érkező Forza Horizon 3, a Mass Effect-sorozat folytatása, és így tovább.

Tesztek közül a Mirror's Edge Catalyst 4 oldalas kivesézése emelkedik ki Migueltől, illetve muszáj szót ejtenem Tika 2 oldalas Hearts of Iron IV, valamint Böjti szintén dupla oldalas Umbrella Corps cikkeiről – utóbbi jó példa rá, milyen előnyökkel jár, ha az embernek nem 2-3, hanem 20-30 órája jut egy-egy program tesztelésére...

Rovatainkra átnyergelve folytatjuk a repülőgép-szimulátorok történetét feldolgozó sorozatunkat Trau légi irányítása mellett, belemerülünk a Half-Life 3 titkaiba JohnBart feszítővasa segítségével, valamint ingyenes játékokat ajánlunk AstroDave, és csupa-csupa indie-t Böjti billentyűzetéből. A hardverrovatban végre a GeForce GTX1070 is górcső alá kerül, illetve monchee megfizethető mobilokat ajánl azoknak, akik a nagy fesztiválszezon beköszöntével éppen telefont vennének.

Mindezek mellé pedig egy remek, kifejezetten minőségi teljes játék jár: a Gauntlet Slayer Edition tökéletes választás a hosszúra vett, légkondival felvértezett nyári estékre. Szóval azért van ám tartalom a júliusi PC Guruban, és akkor még egy csomó dologról nem beszéltem, elég, ha átnyálazzátok a Böjti által szorgosan összeállított tartalomjegyzéket. Elég is a dumából, megyek a strandra, Chris már úgyis rágja a fülem, hogy vigyek neki sört...

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

E3 IDE, NAGY BEJELENTÉSEK ODA, TÉNY, HOGY BEKÖSZÖNTÖTT A NYÁRI UBORKASZEZON. KÉRDÉSÜNK IS EHHEZ A SZÉP, VISZONYLAG NYUGIS IDŐSZAKHOZ KAPCSOLÓDIK: MELY JÁTÉKOKAT SZERETNÉTEK BEPÓTOLNI MOST, HOGY KEVESEBB LESZ A TESZTELNIVALÓ?

Chocho
Nagyon régen nem csináltam olyat, hogy egy az egyben kimaxoljak egy játékot. Nos, most pont ezt készülök megtenni: a Doom összes achievementjére fáj a fogam, és egész jól is haladok benne. Utána jöhet egy másik régi vágyam: a Fallout 4 végigjátszása! Még el se kezdtem.

Böjti
Kevesebb tesztelnivaló? Nyugis időszak? Az mi az? Szeretném a Fallout 4-et és az új Sherlock-részt végigjátszani, meg a Witcher két kiegészítőjét, a rahedli plusz címről a steames könyvtáramban nem is beszélve. Talán majd nyugdíjas korombban, esetleg következő életemben.

Chris
Nem tudom, hogy le merjem-e írni, mert félek, hogy elsodor a népharag. Na jó, kimondom: még mindig nem értem a Witcher 3 végére, szóval most visszatettem a gépemre és megpróbálom kisilabizálni, hogy hol tartottam. Aztán jöhetnek a kiegészítők, meg a maradék 825 játék.

JohnBart
Az új Doom után kedvet kaptam a Bethesda másik sikeresen újraélesztett FPS sorozatához is, így a következő hetekben mindenképp szeretném újrajátszani a Wolfenstein: The New Ordert, és annak kiegészítőjét. Hátha bejelentik az új részt is, mire végzek velük.

AstroDave
Amennyiben az időjárás is kedvező lesz, a napon pihenős, olvasgatós, lazulós játékkal szeretnék minél több időt eltölteni, lehetőleg multiplayerben. Esténként pedig a teljes Half-Life-szériát tolom végig ismét – hátha őszig bejelentik végre a harmadik részt.

mcmacko
Illene már befejeznem a tavaly nyáron félbehagyott Snake Eater végigjátszásomat 360-on. Meg aztán ott van a Metroid Prime 2-3, amit épp most zsebeltem be egy eShop akcióban Wii U-ra. Tudom, ódivatú vagyok, de amúgy alapvetően a prevgen konzolos maradékot kellene irtanom…

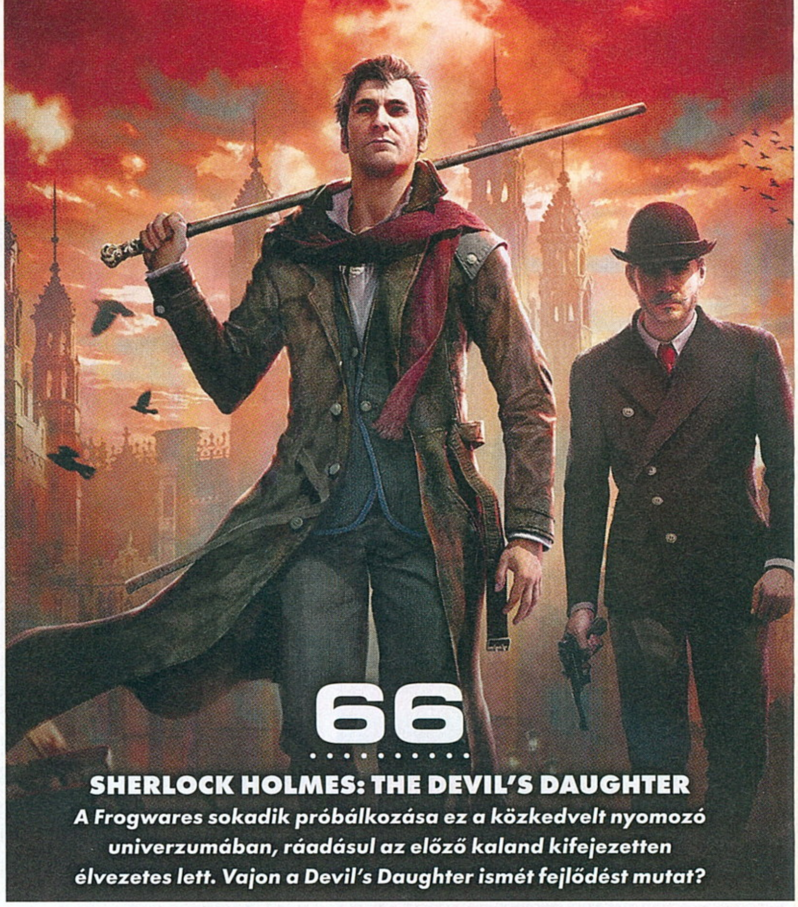
Lor
Próbálok végére jutni az embert próbáló Hyper Light Drifternek. És kicsit szíven ütött, hogy már a második kiegészítő jött a Pillars of Eternityhez, és ott is van mit pótolnom. Bár az alapjáték sem kis falat. De mint tudjuk: túl sok játék, túl kevés idő…

Midnite
Bele kéne raknom még 4000 órát a Witcher 3-ba, hogy elkezdhessem a Blood and Wine kiegészítőt; aztán rá kell venni magam, hogy meghozzam A Nagy Döntést a Fallout 4 végén; végül kivezetni Nathan Drake-et a barlangból, amiben hagytam... Egy év múlva jelentkezem!

Gebbbe
Nagy vágyam vált valóra azzal, hogy megkaptam a Witcher 3. részét Lapi barátomtól! Az első pár óra után lenyűgözött, mert ilyen jó játékkal régen játszottam. Minden sarkon történik valami érdekes, ami nem hagyja, hogy a fő szállal törődhessek. Igazi műremek!

wilson
Pontosan ugyanazt, mint az elmúlt 2-3 évben, pár tucat új címmel megfejelve. Úgy 110 játék van évek óta a gépemen fixen, aminek egyszer neki akarok állni, de megriadok a mennyiségtől és inkább csak Overwatch-csozom. Feketeöves prokasztrináció.

10
WATCH DOGS 2
Az első részt sikerült elbaltázni a nagyszerű alap ellenére, de az idei E3-on látottakból kiindulva a Ubisoft tanult a hibákból.



66
SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER
A Frogwares sokadik próbálkozása ez a közkedvelt nyomozó univerzumában, ráadásul az előző kaland kifejezetten élvezetes lett. Vajon a Devil's Daughter ismét fejlődést mutat?

Tartalom

ELŐZETES

008 E3 2016
009 South Park: The Fractured But Whole
010 Watch Dogs 2
016 Agents of Mayhem
017 Mirage: Arcane Warfare
018 FIFA 17
020 Resident Evil 7
021 Steep
022 Detroit: Become Human
024 Gears of War 4
026 Horizon Zero Dawn
027 The Last Guardian
028 Forza Horizon 3
030 Titanfall 2
032 Sea of Thieves
033 Halo Wars 2
034 Dishonored 2
036 ReCore
037 God of War
038 Skylanders Imaginators
040 Mass Effect: Andromeda
042 Days Gone
044 Astrokill
046 Savage Resurrection
048 Lifeless
050 KartKraft
052 Gloria Victis

TESZT

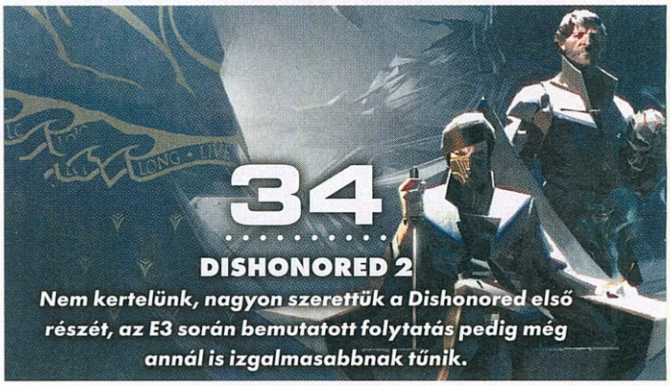
054 Mirror's Edge Catalyst
058 Mighty No. 9
060 The Technomancer
062 Hearts of Iron IV
064 Stranger of Sword City
066 Sherlock Holmes: TDD
068 Valentino Rossi: The Game
070 Umbrella Corps
072 Hard Reset redux
074 Mario & Sonic Rio 2016

HARDVER

094 Hardver és tech hírek
098 MSI termékek tesztje
099 Razer ManO' War teszt
100 GOCLEVER City Board
102 GeForce GTX1070 teszt
106 Jön az új konzolgeneráció...
110 Nyári mobilajánló

ROVATOK

076 Szimulátortörténet 2.
080 Ingyenes játékok
084 Milyen lesz a Half-Life 3?
086 Radar alatt
092 Játékmentőöv
112 Levrov



34
DISHONORED 2
Nem kertelünk, nagyon szerettük a Dishonored első részét, az E3 során bemutatott folytatás pedig még annál is izgalmasabbnak tűnik.

42
DAYS GONE
A semmiből tűnt elő a PS4 exkluzívjait erősítő legújabb „zombis" játék, az első felvételek pedig őszinte elismerést váltottak ki belőlünk. Vérfagyasztó kaland lesz, nem vitás.

60
THE TECHNOMANCER
A Spiders csapata eleddig csak felejthető produkciókat tett le az asztalra, ám legújabb játékuk végre némi fejlődést mutat. De mindez elég az üdvösséghez?

A HÓNAP TESZTJE

A második világháborúra már soha nem fogunk ugyanúgy tekinteni, mint rég. A Paradox ugyanis ezúttal is bizonyítja rátermettségét a stratégiai műfajon belül, méghozzá a Hearts of Iron-széria nagy visszatérésével, aminek kapcsán a negyedik epizódról Tika mesél két oldalon keresztül, sőt még tippekkel és tanácsokkal is szolgál a műfajban kezdő felhasználók számára. Cikkírónk egészen odáig megy, hogy a programot kötelező anyaggá tenné az iskolákban. Nem véletlenül.

HEARTS OF IRON IV **62**

A HÓNAP JÁTÉKA

Azt gondolnánk, manapság már nem lehet újat mutatni, illetve vannak műfajok, amiknek kora alapvetően lejárt 2016-ra. Ilyen a DRPG-k világa, hiszen a DOS-os klasszikusok után még láthattunk pár hullámot, azonban régi dicsfényét már soha nem nyerte vissza a zsáner. Ehhez képest, ahogyan azt már megszokhattuk, a japán ipar néha igazi különlegességeket termel ki a nosztalgia útján - ilyen lett a Stranger of Sword City, amit eredetileg konzolokra jelentették be, ám első megjelenése után pár évvel PC-re is ellátogatott. Böjti alaposan beleásta magát a fantasztikus művészeti rajzokkal teli produkcióba, majd a kisebb hibák ellenére elégedetten állt fel a gép elől. Két oldalnyi tesztjében elolvashatjátok, miért.

STRANGER OF SWORD CITY **64**

A HÓNAP ELŐZETESE

A Quantic Dream csapatára és David Cage-re eddig is számíthattunk, ha igazán izgalmas, sok elágazással teli történetre, meseszép külsőre vágytunk, azonban a fejlesztők legújabb, PS4-exkluzív alkotása talán minden korábbi játékukat felülmúlja majd. Rengeteg döntés, ezekhez kapcsolódó történeti szálak, több szereplő, akik akár meg is halhatnak, így átírva a teljes forgatókönyvet. Wilson lelkesedése nem véletlen, nem is alaptalan, olvassátok csak el a cikkét, amiből sok mindent megtudhattok.

DETROIT: BECOME HUMAN **22**

TELJES JÁTÉK:

09BEQSD57ETTNOM320OX

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: ZSHPHD5F

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. szeptember 1-éig** érvényes.

A KAPZSISÁG EGÉSZSÉGES

GAUNTLET

[ÍRTA **TENEBRA**]

A nyári meleget inkább vízpart mellett töltjük, nem a légkondis szobában, ugye?! Persze, azért ilyenkor sem jövünk le a szerről: mikor leszáll az est, és csillapszik a hőség, zúzhatunk egy keveset hajnalig, mondjuk a Gauntlet Slayer Editionnel.

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én csak nagyon kivételes esetekben kezdek neki nyáron, fényes nappal játszani. S nemcsak azért, mert diákéveim leteltével, vakáció hiányában nincs rá időm, hanem mert pokoli kemenceként funkcionáló szobám helyett inkább a szabad levegőn, árnyékban vagy víz közelében hűsölök. Miután pedig agyilag is leszívott a hőség, este könnyed, kevesebb gondolkodást igénylő szórakozásra vágyom: valamilyen akció-szerepjátékra vagy multis mókára. Nos, erre a célra azt hiszem, tökéletes a Guru aktuális teljes játéka, az 1985-ös hack 'n' slash, a kultikus Gauntlet 2014-es változata is, melynek Slayer Edition című kiadásával el lehet tölteni pár adrenalinban dús órát.

Ha valami kellemes, kaszabolós játék mellett ütnéd el az időd, a Gauntlet erre tökéletes.

NE TÖRD A FEJED – TÖRD INKÁBB A ZOMBIKÉT!

A Gauntlet Slayer Edition elődjéhez hasonlóan nem annyira fifikás sztorijával gyötri elménket, hanem inkább pörgős játékmenetével edzi meg klikkelőizmainkat. Választható hőseink és ellenfeleink egyaránt a fantasy-világok ismerős szereplői, így találkozhatunk lomha, bár irtó nagy tömegben támadó élőhalottakkal, gyorsabb csontvázharcosokkal, orkszerű, drabális lényekkel, óriáspókokkal és persze démoni főellenségekkel is. Sokáig remélhetőleg nem fogjuk látni őket, mert ugye a hack 'n' slash-ekben minél előbb, minél több döggel szeretnénk végezni, amit a Gauntletben is nagyon élvezni fogunk az egyszerű, de sokrétű, dinamikus harcrendszernek köszönhetően (a gyorsabb és keményebb alapcsapások, és a készségek mellett robbanó lőttyöket és varázstárgyakat vethetünk be). A Torchlight- vagy a Diablo-sorozatból ismerős módon véletlenszerűen generált, kicsit egyhangú kazamatákban (jórészt a föld alatt, régi sírkamrákban, barlangokban) kalandozhatunk, s a továbbjutást csapdák és felkutatandó kulcsokkal nyitható ajtók akadályozzák.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros

FEJLESZTŐ
Arrowhead Studios

MŰFAJ
Hack 'n' slash

MULTI
van

GÉPIGÉNY

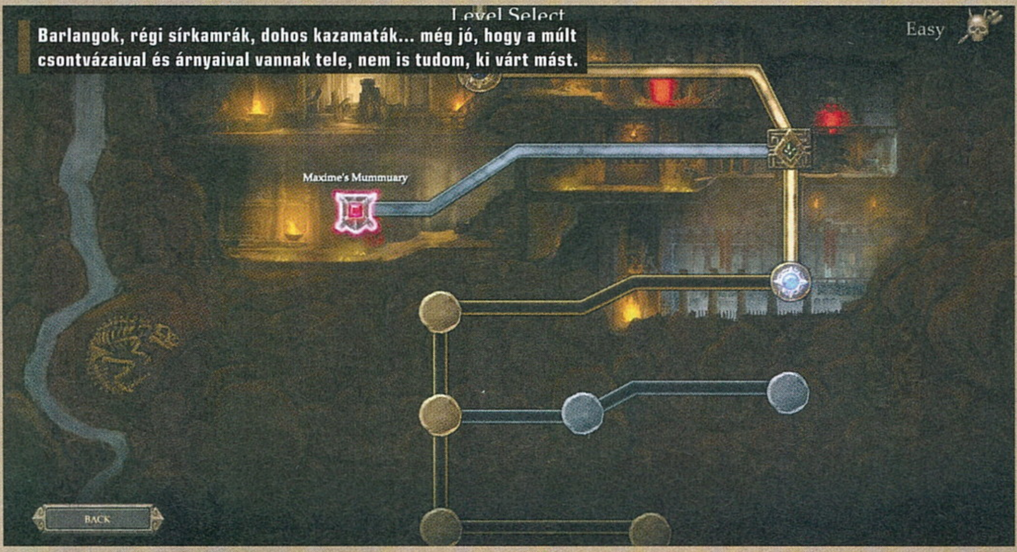
2,4 GHz CPU D, 4 GB RAM, 512 MB DX10 VGA, 2 GB HDD.

INFO

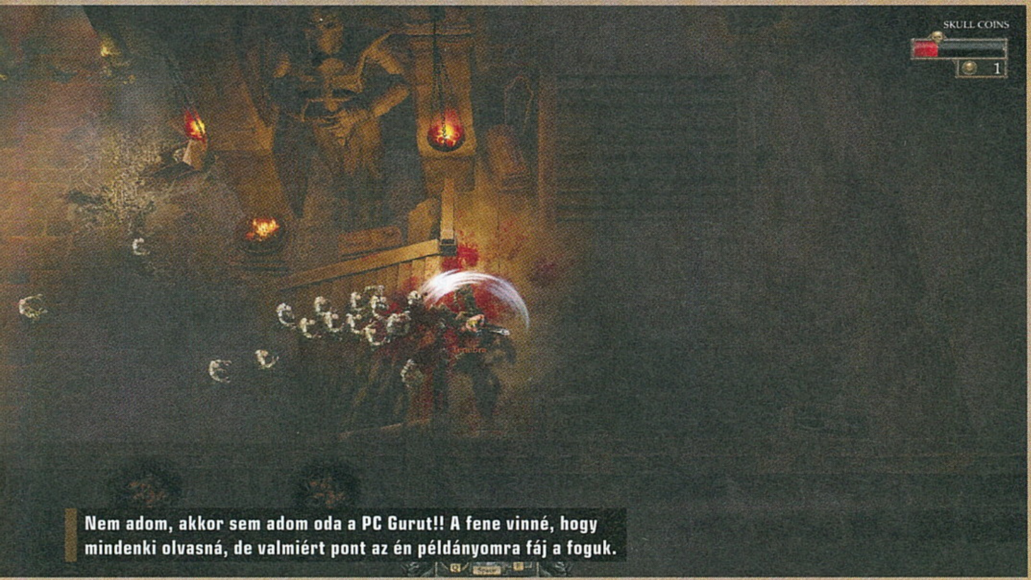
A Gauntlet Slayer Edition 2014. szeptember 23-tól érhető el a Steamen, 19,99 euróért.

Amúgy a Gauntlet nagy odafigyelést és jó taktikai érzéket igényel, mert bizony agyatlan hadonászással nem nehéz meghalni még könnyű fokozaton sem. A hőskorból ismerős séma szerint korlátozott számú életpont áll rendelkezésünkre, így a Diablo-játékoktól eltérő módon 1-2 halál után „game over", és kezdhetjük elölről a pályát. Persze, ha ügyesek vagyunk, ezt a mennyiséget növelhetjük, mert egy skála töltődik a felkoncolt rosszarcúakkal arányosan, és ha elér egy maximumot, új életpontot kapunk. Életerőnket pedig a pályákon elszórt „grillcsirkék" elfogyasztásával tölthetjük fel – már, ha egy félrement csapás nem pusztítja el táplálékunkat. Retró a köbön.

„A kapzsiság egészséges" – mondja a gátlástalan Gordon Gekko a Tőzsdecápák című filmben, s az Arrowhead játékában



Barlangok, régi sírkamrák, dohos kazamaták... még jó, hogy a múlt csontvázaival és árnyaival vannak tele, nem is tudom, ki várt mást.



Nem adom, akkor sem adom oda a PC Gurut!! A fene vinné, hogy mindenki olvasná, de valmiért pont az én példányomra fáj a foguk.

ez az egysoros vezérelvünk lesz, mivel a pályákon összegyűjtendő aranyból tudjuk karaktereink számára a jobb cuccokat megvásárolni. Így a műfaj egyéb alkotásaival ellentétben végre nem értéktelenedik el a pénz, mivel nem a szörnyek dobják a világmegváltó kardot, hanem a nehézségi szinttel egyre növekvő számú, begyűjthető kincsekből vehetjük azt meg. Így a Gauntlet igazi kapzsiságszimulátor: karakterem már alig él, és a bizonyos pályákon fel-feltűnő, legyőzhetetlen Halál akar magához ölelni, de hát csak nem hagyom ott azt a pár száz érmét, amiből megvehetem a legújabb kalapácsomat?!

HŐSKÖDÉS

A Gauntlet nehézsége a választható karakterektől is függ, minthogy eltérő taktikát igényel optimális irányításuk. Az Arrowhead Studios nagyszerű munkát végzett e téren, mert annak ellenére, hogy sajnos a szerepjátékos elemeket minimálisra redukálták, nagyon markánsan különbözik a korábbi játékokból ismerős, választható négy figura (illetve egy ötödiket, a nekromantát egy DLC-vel kaparinthatjuk meg). A tank karakter itt a Harcos, aki elképesztően nagy bárdokkal és pörölyökkel aprítja az ellent, iszonyat sok életereje van, cserébe viszont lassú. Ezzel szemben a Valkyrie, az itteni paladin inkább védekező harcmodorban kimagasló, de még viszonylag ő is jól bírja és osztja is a gyors csapásokat. Az Elf a Gauntlet „rugó"-ja, aki Legolast is megalázó tempóban köpi a nyilakat, viszont jaj neki, ha beszorítják egy sarokba! S végül a Varázsló a legkülönlegesebb, egyben legproblémásabb figura, hiszen bűvész trükkjeit bonyolultabb kombókkal hívhatjuk elő, cserébe viszont apokaliptikus pusztításra képes, és a mágiának köszönhetően ütős védelmet is kialakíthat maga körül.

E négy karakter alapkészségeit a fegyverek és az aktiválható relikviák lecserélésével variálhatjuk. Például, ha a Harcos kezébe bárdot adunk, a Whirlwind képességgel forgószélként söpri le a térképről az ellenfeleket, míg, ha pörölyt kap, akkor húsklopfolóvá változtathatjuk karakterünket. A relikviák pedig külön gombbal aktiválható, megvásárolható tárgyak, melyek növelik a gyorsaságunkat, egy értünk harcoló lényt idéznek, sőt segítségükkel magunk mellé állíthatjuk az ellenséget.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

NÉGYFŐS VÁLLALKOZÁS

A Gauntletben avatarjainkat pedig különféle játékmódokon keresztül tehetjük próbára, melyek közül a legizgalmasabb persze a többjátékos mód. Igaz, magányos harcosként is élvezetes és kellő kihívás játszani az Arrowhead Studios programjával, mert a kemény és szigorú, pályákra osztott kampány mellett egy „endless" és egy „colosseum" nevű játékmódot is tartalmaz. Előbbiben tulajdonképpen a Torchlightból ismerős módon végtelenített küzdelemben, zsinórban küzdünk végig a kampányénál kisebb térképeket, és az itt összegyűjtött aranyat is elkölthetjük a cuccunk fejlesztésére. A „colosseum"-ban pedig az őrült Nero császár amfiteátrumában érezhetjük magunkat, olyan kemény és olyan sok ellenfél ront ránk nagyobb hullámokban, egy kis arénában – így itt csak igazán tápos karakterekkel lesz esélyünk.

Ami kár, hogy mondjuk a Left 4 Deaddel ellentétben nem helyettesíthetjük a többjátékos mód mások által irányított avatarjait mesterséges intelligenciával, így csak kooperatív módban kóstolhatunk bele a Guantlet csoportos csetepatéiba. A multi keretében kihasználhatjuk a karakterek előnyeit a többi osztály gyengeségeinek kompenzálásához. Így például tökéletes megoldás, ha a Valkyrie pajzsát maga elé tartja, az Elf mögüle sorozza a rosszarcokat, míg tankunk, a Harcos távol tartja őket, és a háttérből a kicsit lomha Varázsló szórja az égi áldást a szörnyek hordáira vagy a keményebb főellenfelekre.

Tehát, ha találunk pár megfelelő partnert, a Gauntlet igencsak élvezetes hack 'n' slash lehet a fülledt nyár hűvös estéire.

E3 2016

[ÍRTA CHOCHO]

Á, igen, az E3. Minden évben eljön ez a gyönyörű időszak, amikor az egyszeri játékújságíró majd' megszakad a hírek, bejelentések, előzetesek áradatában. Ez persze örömteli minden gamernek, nekünk pedig, akik a PC Guru hegesztésén ügyködünk nap mint nap, komoly kihívás, hiszen az átlagosan négyhetes felkészülési idő alaposan elrövidül, jó ha 15-16 nap jut a beözönlött tartalom feldolgozására. Az idei show nem volt a legjobb, igaz, értek bennünket meglepetések, ezekre rendre kitérünk az elkövetkezendő 35 oldalon – bizony, maratoni mennyiségű előzetest szuszakoltunk ebbe a számba, de mit is tehettünk volna, amikor egyszerre mutatkozott be a PC-s Gears of War 4, a multiplatform (és kifejezetten érdekes) Watch Dogs 2, a Mass Effect: Andromeda, a FIFA 17, és még sorolhatnánk napestig a játékokat, de nem tesszük, elvégre arra vannak a következő oldalak, hogy ti magatok fedezzétek fel ezeket. Fontos kiemelni, hogy ez még korántsem a PC Guru teljes E3-as összeállítása. Augusztusi számunkban azokra a programokra is kitérünk, amelyeknek itt már nem jutott hely. Higgyétek el, így is lesz még mivel gazdálkodnunk, hisz a kiadók nem aprózták el a rendezvényt! Nem szaporítom a szót tovább, lapozzatok!

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

KIADÓ: UBISOFT **FEJLESZTŐ:** UBISOFT SAN FRANCISCO **MEGJELENÉS:** 2016. 12. 06.

[ÍRTA LOR] Nem váratott sokat magára az újabb tömény adag fingdózis, a remekül sikerült South Park: The Stick of Truth folytatást kap. South Park apró kis hősei ismét egy szerepjátékban fogják sokkolni a jó ízlést, ám ezúttal a szuperhősöket parodizálják ki.

Lenyűgözve, izgatottan és „arcpálmázva" fogadtuk a hírt tavaly, hogy a Ubisoft elkészíti a 2014-es South Park: The Stick of Truth folytatását, ami most is valósággal feldobta a francia kiadó konferenciáját. Ezúttal a megjelenési dátumra derült fény, valamint kaptunk játékmenet videókat is.

A The Fractured But Whole (az ánuszrózsás áthallás csak a véletlen műve) története ott fog folytatódni, ahol az előzményt abbahagytuk, gyakorlatilag az első rész közvetlen folytatása lesz. Ezúttal South Park bűnös városi életébe merülhetünk alá, ahol szuperhős ruhába bújva próbáljuk helyre tenni az erkölcsileg romlott társadalmat – mindeközben a játék szemtelen poénokkal alázza szét a dollármilliókat tejelő szuperhősös trendet.

Polgárpukkasztó, politikailag inkorrekt, trágár és sokszor gusztustalan, de mi így szeretjük, másként nem is lenne az igazi.

A SÖTÉT MÚLT

Az alapbonyodalmat az okozza, hogy a Cartman által egybegyűjtött, kosztümökbe bújt gyerkőcök nem tudnak egyről a kettőre jutni abban a fontos kérdésben, hogy szuperhőseiket mozifilmben vagy netflixes sorozatokban látnák szívesen. Így az Amerika Kapitány: Polgárháború mintájára kitör a haddelhadd a két csoport közt. Cartman ismét a sejtelmes Coont alakítja, a félig ember, félig mosómedve szuperhőst. És ott lesznek még Kyle, Stan, Kenny, Jimmy, Butters és a többiek is, természetesen a Mysterion, Toolshed, Human Kite, Mosquito, Mint Berry Crunch alteregók mögé rejtőzve. Mi pedig ismét New Kidként keressük saját identitásunkat, és azt a törést az életünkben, ami a szuperhős útra terel minket.

KOMOLYODNAK A KIS SRÁCOK

Az autentikus South Park-élményért maguk a filmes készítők (Matt Stone és Trey Parker) felelnek, akik a játékfejlesztés minden egyes kreatív folyamatában részt vesznek. Lényeges különbség viszont, hogy nem az Obsidian fejleszti a kalandot, hanem a Ubisoft házon belüli, eddig csendben tevékenykedő San Franciscó-i csapata. Ők azt ígérik, hogy a korábbinál hosszabb, mélyebb és komplexebb lesz a folytatás.

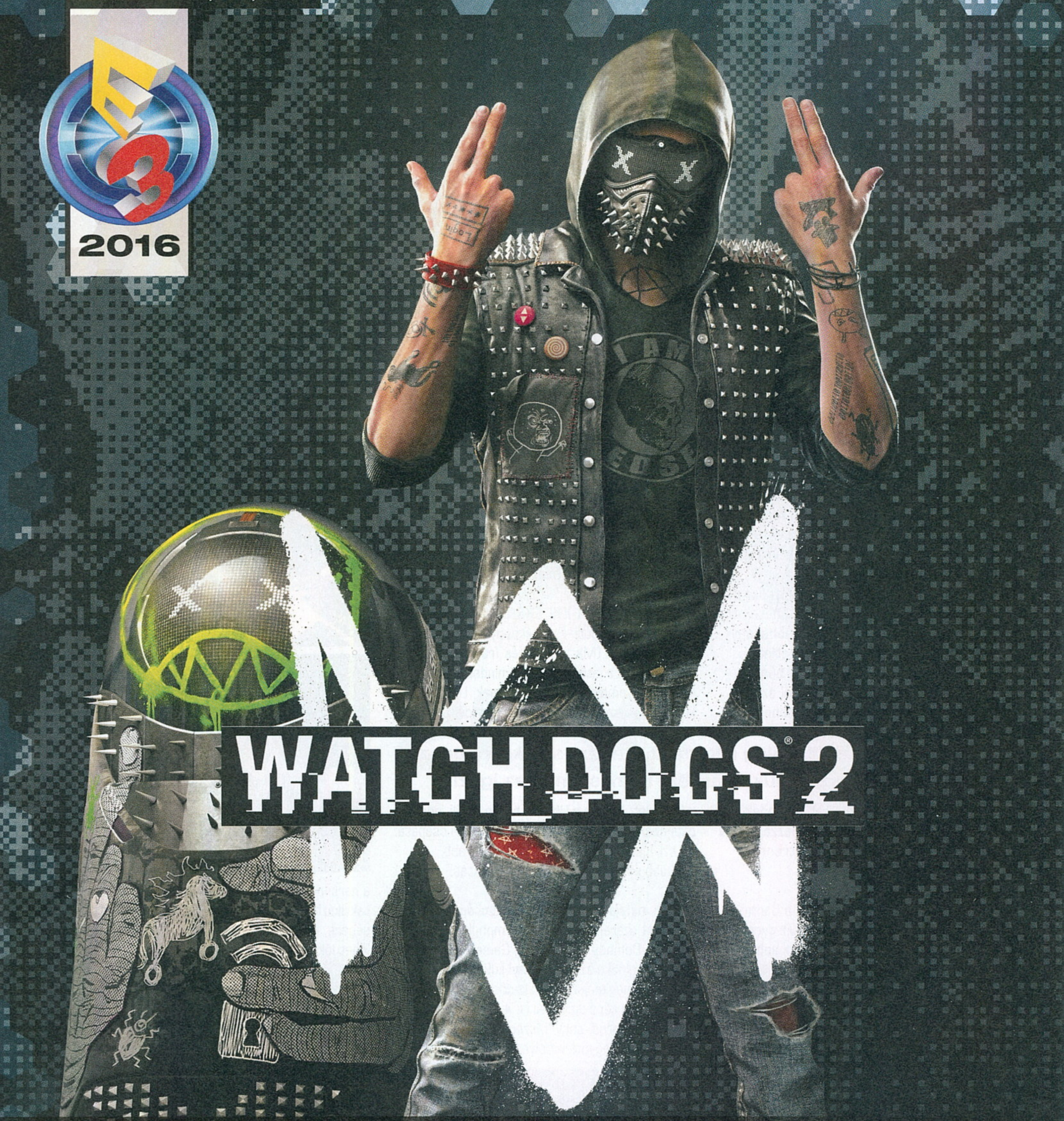
A játék műfaja továbbra is a baromságokkal tarkított szerepjáték lesz, ami mondhatni megalkotta a „Comedy Role Playing Game" műfaját a Ubisoft elnöke szerint. Annyi különbséggel, hogy már megkapjuk a verekedős kombókat és a szuperhős képességeket is. A körökre osztott szisztéma marad, annyi fűszerezéssel, hogy már nemcsak egyetlen helyen állhat a karakter a harci porondon, hanem pozíciót változtatva taktikázhat is. Ez hatással lesz a csapás erősségére, a bónuszokra, sőt az ellenfeleket neki is lehet lökni a tárgyaknak, de el is lehet bújni.

Természetesen ismét lesznek bélgázok, amelyek annyira erősre sikerülhetnek, hogy a támadás sorrendjét is megváltoztathatják (és persze más furcsa dolgokat idéznek elő). A szuperképességekkel bejönnek olyan finomságok is, mint az idő- és térmanipulálás, valamint egy újragondolt loot és kraftrendszerről is beszéltek a fejlesztők.

A skilleket lehet majd keverni, és személyes ízléshez igazítani, nem lesz egy beskatulyázott kaszt. Úgy tűnik tehát, hogy pontosan olyan élményt ad majd az ánuszrózsás kaland, mint az előző, csak egy felturbózott, szabadabb formában: több képesség és taktikusabb harcok várnak ránk, ha minden igaz.

A South Park: The Fractured But Whole a PC platform mellett PlayStation 4 és Xbox One konzolokra jelenik meg, idén december hatodikán. Aki előrendeli a játékot, az ajándékba megkapja az első részt is, teljesen ingyen.

South Park decemberben mindenkit visszavár, aki jól szeretne szórakozni. Vicces helyzetekben, popkultúrális utalásokban ezúttal sem lesz hiány.



WATCH DOGS 2

[ÍRTA CHOCHO] Az első Watch Dogs sokat markolt, de keveset fogott, ezért a Ubisoft az előd összes hibáját és hiányosságát felírta egy papírra, majd mint egy checklisten, sorra végigment rajtuk, hogy a folytatás megfeleljen a játékosok igényeinek. Az eredmény egy fiatalosabb, hackeresebb, menőbb Watch Dogs 2, ami novemberben fog megjelenni, kitöltve az Assassin's Creed mögött maradt űrt. De vajon egy felturbózott folytatás elegendő lesz a sikerhez?

KIADÓ: UBISOFT **FEJLESZTŐ:** UBISOFT MONTREAL **MEGJELENÉS:** 2016. 11. 15.

„A magam részéről biztos vagyok abban, hogy a Watch Dogs 2 és 3 már egész jó játékok lesznek" – írta Bate a Twitteren két éve, az első Watch Dogs tesztelése során. És valóban: a Ubisoft, akárcsak az Assassin's Creed 2007-es indulása után, ezúttal is figyelt a játékosok visszajelzéseire. Mert bár az első Watch Dogs egy tartalmas, lehetőségekkel teli akciójáték volt, sajnos számtalan ponton elvérzett, ideértve a főszereplőt, a sztorit, valamint rengeteg kihagyott ziccert és félreértést. Az unokahúga halála miatt bosszúra éhes Aiden története tömve volt ellentmondással. A magát nevetségesen komolyan vevő forgatókönyv tele volt sikkes témákkal, mint a tömeges megfigyelés vagy a technológia elidegenítő hatása, ezeket azonban nem fejtette ki rendesen, helyette búbánatos géppisztolyhőssé avanzsálta az elméletben kifinomult szaktudású, intelligens Aident. Ehhez jött még egy csomó be nem tartott ígéret, a sokat butult tálalás, valamint a tény, hogy noha tartalom tényleg volt, a program lelkének hiánya csak keveseket vett rá, hogy felfedezzék azt. A Ubisoft azonban könnyen tanul: az idei E3-ra egy nagyobb, hosszabb, vágatlan folytatással érkezett, amely nemcsak a miliőt tekintve áll közelebb a hacker kultúra bemutatásához, hanem játékmenetében is köröket ver elődjére – olyannyira, hogy akár „Év játéka" esélyes is lehet, már amennyiben betartják az ígéreteiket a fejlesztők.

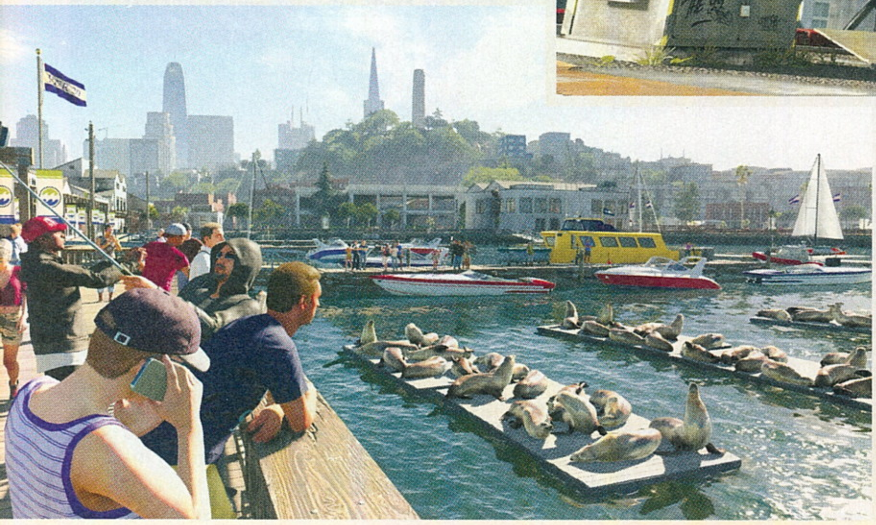
Népszerű témák, stílusok és eszközök. A Watch Dogs 2 jobban elmerül a hackerek világában, mint az első rész, ennek pedig mi nagyon örülünk.

Unott arcú, megkérdőjelezhető indokokkal gyilkoló „főhős" helyett végre egy emberibb karaktert kapunk, ez már egy jó pont.

WE ARE ANONYMOUS

Igen, tényleg hacker kultúrát írtam. Bár sokan még ma is abban a hitben élnek, hogy az informatikai világ maszkos harcosai afféle unatkozó kockák, akik az anyukájuk pincéjéből szerveznek túlterheléses támadásokat a nekik épp ellenszenves konzolgyártók szerverei ellen (ugye, Lizard Squad?), a valóság ennél árnyaltabb. Egyrészt a hackerek körében az utóbbi években megjelentek a hacktivistaként aposztrofálható csoportok. A legnagyobb ilyen közösség az Anonymous: a Guy Fawkes maszkot viselő fiatalok gyülekezete bizonyára ismerősen cseng az olvasónak, tagjai olyan szervezetek ellen vették fel a kiberharcot, mint az Iszlám Állam vagy a Ku-Klux-Klan. Céljuk, hogy anarchista szempontból, a mindenkori rendszer ellen lázadva szálljanak síkra az igazságért, és úgy általában jobbá tegyék a világot. Módszereik persze megkérdőjelezhetők, nem riadnak vissza a tömeges adatlopásoktól, államtitkok kiszivárogtatásától sem.

És hogy mi köze az Anonymousnak, és úgy általában a hacktivizmusnak a Watch Dogs 2-höz? Egyszerű: a Ubisoft előttük tiszteleg a játék DedSec nevű csoportjával. A föld alatti szervezet örök háborút folytat a világ felett egyre nagyobb befolyást szerző megacégek ellen, a játék elején pedig egy újonc, semmiből jött hacker csatlakozik hozzájuk. Ő Marcus Holloway, a Watch Dogs 2 főszereplője, aki a napfényes San Franciscóban tevékenykedik. A 24 éves, laza, jó eszű srác nyomorban nőtt föl, látta, mire képes az emberi irigység és harag. Ellenségei egy nap szörnyű bűncselekménnyel



Az első rész helyszíne nem volt sem hatalmas, sem pedig tényleges élettel és lélekkel teli. Ezúttal azonban méreteiben és kialakításában is izgalmasabb játszótéren garázdálkodhatunk.

vádolják meg, ezért menekülni kényszerül – így keveredik bele a DedSec soha véget nem érő keresztes hadjáratába. Hollowayt persze nem olyan fából faragták, hogy kicsivel is beérje. Egyre meredekebb akciókat vállal be, olyan dolgokat tesz, amiktől más hackerek hátán feláll a szőr. És ami a legjobb: mindezt egy szabadon bejárható, kidolgozott városban teszi, a mi irányításunkkal.

FIATAL VOLTAM, KELLETT A PÉNZ

Aiden egy haraggal teli, középkorú fickó volt, aki ráadásul a saját ostobasága miatt akart másokon bosszút állni. Ez sok játékosnak nem tetszett, így a Watch Dogs 2 főhősét igyekeztek szimpatikusabbá tenni a stúdiónál. Mathieu Leduc művészeti vezető szerint Marcus ruházkodása, jellegzetes mozgáskultúrája tipikus kaliforniai fiatal látszatát kelti. Tudjátok, douchebag-sityak, színes ruhák, kitűzők, laza, bicselős és fakolós beszédstílus – ízlések és ficamok, ahogy Chris mondaná, de Aiden állandó, „ezek megfizetnek" arckifejezésénél Holloway lendületessége máris vonzóbb alternatívának tűnik. Fontos kiemelni, hogy ha valaki találkozott már hackerekkel, azaz valódi, igazi kiberkatonákkal, tudja, mennyire hiteles ez a kép. Nem tényleges hősökről van szó, hanem amolyan jó szándékú bajkeverőkről, idealistákról, akik az összes modern nézetet egyetlen nagy klisében gyömöszölik le a saját torkukon. A DedSec többi tagja is hasonló figura lesz. Mindenki extravagáns, nagyszájú, talán picit hipszter is. Ez azonban belefér a játék ábrázolásmódjába, és hacsak nagyon kiszámíthatóra nem veszik a jellemüket, érdekes karakterek születhetnek így. Ugyanakkor tény: nagyon érződik a játékon a Mr. Robot című amerikai tévésorozat hatása. Ez nem baj, sőt, személy szerint örvendek neki, még ha kicsit el is vesz a Ubisoft egyediségre való törekvésének értékéből.

Mivel a Watch Dogs 2 is az egyjátékos módra fókuszál, ezért fontos a jól felépített főhős, sztori és világ, ezek pedig a fejlesztők ígéretei szerint adottak lesznek a folytatásban. Ott van mindjárt a program helyszínéül szolgáló San Francisco öböl, ami hat különböző régióra oszlik majd. Ellátogathatunk a belváros jó részét magába foglaló Civic Centerbe, az oaklandi partszakaszra, Marinba és a Szilícium-völgybe is – utóbbi a játék témája miatt különösen fontos volt a fejlesztőknek. Ezek a területek teljesen

EGY HACKER ESZKÖZTÁRA

A modern hackerek nem csak okostelefonnal és laptoppal nyomulnak. Marcus az alábbi négy kütyü segítségével igazi félistennek érezheti magát a technokrata San Franciscóban – persze csak ha te, a játékos is úgy akarod.

ZAPPER

Marcus gránátszerű kütyüje először zajt csap, hogy magához vonzza az őröket, majd amikor azok körülállják, elektrosokkal teszi őket ártalmatlanná. Nem halálos eszköz, az áldozatok csupán néhány órára dőlnek ki tőle, így ha szorul a hurok a lopakodó hacker körül, kereket oldhat a segítségével.

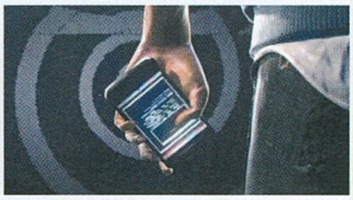
DRÓN

Korunk népszerű játékszere, a kvadkopter a Watch Dogs 2-ben is jelentős szerephez jut. Marcus házilag felerősített drónja kamerával és hackelésre alkalmas hardverekkel van telezsúfolva, és akár nagyobb távolságból, egy épülete falain túlról is képes manipulálni az elektronikus eszközöket.

RC JUMPER

Ez a kétkerekű kis robot nemcsak arra jó, hogy észrevétlenül guruljon át a gyanútlan ellenfelek lábai között, de akár zárakat is feltörhet, na meg persze hackelhet, zavart kelthet, sőt elterelheti az őrkutyák figyelmét. A négylábúak is komoly veszélyt jelentenek minden nem elég sebesen szaladó hackerre.

OKOSTELEFON



Marcus mobilja Aiden szupertelefonjának felturbózott változata. Akár egyszerre képes meghackelni több tucat ember készülékeit, távirányíthat autókat, elsötétíthet városrészeket, sőt a sztorit is egy rátelepített appal menedzselheti a játékos. Hiába, a ctOS még most is nagyon menő.

FEKETELEVES

A Watch Dogsnak nincs szerencséje a főszereplőkkel. Az első rész antihőse, Aiden sokak idegeire ment, Marcusszal pedig az a baja a játékosok egy részének, hogy túlságosan menőre, lazára vették a figuráját – hogy mást ne mondjak, Böjti és JohnBart is forgatta a szemét a srácot bemutató trailer láttán. Ugyanakkor van sajnos egy olyan csoport, akik egészen más miatt rühellik Marcust: az a bajuk, hogy a karakter fekete, és hogy a Ubisoft nem engedi, hogy testre szabják a szereplőt. Bár egy karaktergenerátort mi is szívesen látnánk, csak a bőrszíne miatt elítélni egy főhőst elég nevetséges – még jó, hogy csupán egy hangos kisebbségről van szó…

eltérő építészeti stílust, úthálózatot és játékstílust követelnek meg. Például míg a Civicben össze-vissza száguldozhatunk a felhőkarcolók között, addig Oaklandben inkább az Assassin's Creedből kölcsönvett parkour-mozgásnak vesszük hasznát. És igen, Oakland bizony nem San Francisco része, a játéktér tehát túlnő a metropolisz korlátain. Hogy pontosan mekkora lesz, egyelőre nem tudni, az E3-as prezentáción azonban többször láttunk olyan helyszíneket, ahol épületek és parkok voltak, ameddig a szem ellát. Ebből, illetve a játékba ültetett 150 híres épületből arra következtetünk, hogy gigászi terepet kapunk – újabb pipa az első Watch Dogs egyik hibája mellé, elvégre a virtuális Chicago zsebkendőnek tűnt a GTA V-höz képest.

Nyílt világú akciójáték lévén a Watch Dogs 2-ben is vezethetünk mindent, ami gurul, repül vagy úszik. Lesznek hajók, autók, motorok, mopedek, sőt drónok. Marcus bár jó fiú, nem esik kétségbe, ha járgányt kell kerítenie, a fejlesztők pedig azt ígérik, hogy az első részben sokat kritizált fizikát is kipofozzák végre. Az E3-on néha úgy tűnt, hogy nem is egy Ubisoft-játékot, hanem a már emlegetett GTA legújabb részét nézzük. A sportkocsik a valóságnak megfelelően csúszkáltak az aszfalton, a motorcsónakot realisztikusan dobálta a víz, a robotkopter pedig nemcsak mereven lebegett, hanem a széljárásnak megfelelően ingott az égen – az ilyen apró adalékok sokat tesznek hozzá az általános játékélményhez, szóval öröm és boldogság, amiért a montreali csapat végre észrevette, hol kell módosítani. És igen, a lövöldözés is fejlődik, Marcus képes az autóból tüzelni, úgy használja a fedezékeket, ahogy a Divízió ügynökei teszik pár ezer kilométerrel arrébb, valamint a bunyó sem áll tőle messze. Agilis, vékony srác révén elsősorban látványos, sebes mozdulatok jellemzik, ezek azonban nem minden esetben lesznek gyilkosak, sőt az emberölés itt csupán opció.

FEHÉR KALAPOS HACKER

És ezzel elérkeztünk az első Watch Dogs egyik legnagyobb hibájához. Aiden ugyanis elsősorban terminátor volt, és csak az után hacker. Az erőszak teljesen hétköznapi eszköz volt a számára, gyilkolni pedig szemberebbenés nélkül tudott. Bár a játékos ezt Marcusszal is megteheti, a második rész fókuszában álló hacktivista életstílussal nem igazán egyeztethető össze a tömegmészárlás. Ezért a fejlesztők egy szinttel magasabbra tették a várost irányító ctOS nyújtotta lehetőségeket: minden, azaz TÉNYLEG minden feltörhető, legyen az egy járókelő telefonja, egy parkoló autó fedélzeti komputere vagy bármilyen egyéb technikai eszköz. Mivel San

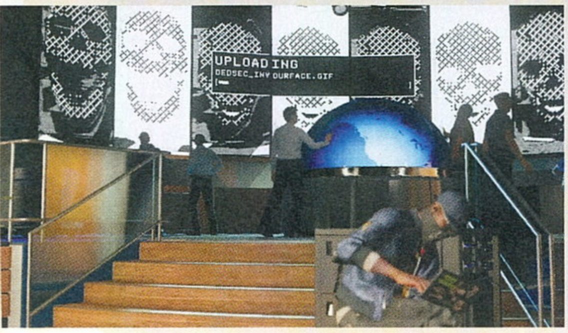
A hacktivisták élete nem csak játék és mese. Persze, a sok feszült akció és életveszély mellett kell egy kis lazaság, meg fiatalos „tesózás".

Franciscót is teljesen behálózza az internet, ezért adja magát, hogy Marcus csupán a technológiára hagyatkozva vigye véghez a terveit. Új eszköztárának köszönhetően akár úgy is be tud fejezni egy küldetést, hogy nem lép be annak területére. Helyette bereptet egy drónt, meghackeli a kamera- és biztonsági rendszert, eltereli az őrök figyelmét, majd hálózatról hálózatra lépve szerzi meg a szükséges adatokat. A káosz a Watch Dogs 2 egyik legszimpatikusabb eleme: olyan nagy felfordulást okozhatunk egyetlen okostelefonnal, hogy öröm nézni, és miközben villóznak a fények, emberek százainak mobilja rezeg, autók karamboloznak és megbénul a város, még a fényreklámokra is küldhetünk egy szép, személyes üzenetet, mondjuk egy középső ujjat. Ehhez persze sok fejlesztés kell, így aki türelmetlen, az beszivároghat minden létesítménybe. A lopakodás nagy szerephez jut, észrevétlenül is bejárhatók lesznek a területek. Aki pedig a fegyverropogást szereti, az félredobhat minden etikus és morális gondolatot, hogy ólomgolyók tucatjaival győzze meg a gonosz megacégeket az igazáról.

A legjobb az egészben, hogy sokszor nem is kell ténylegesen a feladat helyszínén lennünk, a modern kütyük jóvoltából messzebbről is alkothatunk.

Ha a Ubisoft ezúttal tartja magát a beharangozott információkhoz, akkor a közepes előzmény után nagyszerű folytatást várhatunk.

De mint mondtam, ez csak opció: akárcsak a Deus Exet, a Watch Dogs 2-t is be lehet fejezni úgy, hogy senkit sem ölünk meg. És ez nemcsak azért remek hír, mert reálisabb képet fest a hacker kultúráról, hanem mert a játékmenetet is el kell mélyíteni hozzá. Egy ilyen ígéretet nem lehet nem betartani. Ha pedig betartják, akkor már annak az állításnak is igaznak kell lennie, miszerint a küldetéseket a magunk tempójában, számtalan módon oldhatjuk meg. Ebből pedig egyenes ágon következik, hogy a Watch Dogs 2 változatosabb, élvezetesebb játék lesz elődjénél. És akkor az olyan visszatérő, de szintén modernizált elemekről, mint a fejlődés vagy a kraftolás, szó sem esett. Előbbi úgy működik, ahogy a való életben a Twitter. Marcus népszerűségét követői számában méri a játék: minél többen követik, annál nagyobb neve van, ezzel együtt pedig több és több fejlesztés nyílik meg a játékos előtt. Az újabb kütyükkel, skillekkel aztán egyre vadabb balhékat lehet kivitelezni. Mivel ezek egy része a sztori előrehaladását segíti, a program rákényszeríti az embert, hogy sokat hackeljen, vagy épp a számtalan mellékküldetés és kihívás között mazsolázzon. Ugyanis ezek is mind követőket toboroznak, mint ahogy minden, amit a játékban teszünk. A küldetések struktúráját is alárendelték ennek: Marcus a bármikor előhozható okostelefonja (à la GTA V) DedSec Appjában állíthatja be, melyik „sztori", azaz főküldetés legyen a következő. Ha sok követőt akar, akkor valami nagy durranás jön, amennyiben viszont a frissen szerzett képességeit és cuccait tenné próbára, ehhez is talál megfelelőt a repertoárban. Következésképpen a játékmenet nem teljesen lineáris, noha a Watch Dogs 2 történetnete jórészt ugyanoda lyukad ki. Még akkor is, ha azért akadnak befolyásoló tényezők. San Franciscót számtalan föld alatti frakció irányítja, még a hackerek sem alkotnak egységes csoportot. A motoros bandáktól kezdve a maffián át a konkurens billentyűzetharcosokig mindenkivel meggyűlik a bajunk, szóval tartalmas, ide-oda ugráló kampány várható.



EGY HACKER NEM HACKER

A Watch Dogs 2 azonban nemcsak egyjátékos móddal lesz felszerelve, hanem bizony az egész ötletes multit is visszahozzák az első részből. Igaz, felújítva, elvégre az alapokon túl azzal sem volt minden rendben. A folytatásban nem „szállhatjuk meg" mások játékát, helyette minden szólista módban kalandozó hacker feltűnhet a másik játékában. Azaz küldetések között simán lehet, hogy megjelenik az utcán egy másik dedseces arc. Mivel a frakció közös,

Információszerzés közben ezúttal is láthatjuk majd az emberek jellemző adatait, így akár az erősítés megérkezését is megakadályozhatjuk.

„NA DE KI AZ A MR. ROBOT?”

A cikk címében és szövegében is utalok a Mr. Robot című tévésorozatra, az egyelőre csak 10 részt számláló széria azonban megérdemli, hogy kicsit részletesebben is foglalkozzak vele. A USA Networkön sugárzott sorozat egy fiatal New York-i hacker életét követi, aki komoly lelki betegségekkel, többek között depresszióval és szorongással küzd. A komputerek világában persze biztonságban érzi magát, sőt, amolyan igazságosztóként viselkedik. A szériát sok kiberszakértő a valaha volt legjobb hackeres tévéműsornak tartja, így érdemes lecsekkolni – a Watch Dogs 2 alkotói is merítettek belőle.

automatikusan a barátunk lesz az illető, és alig pár gombnyomással máris fejest ugorhatunk a kooperatív játékba. Ezt nem fogja korlátozni semmi, jelenleg legalábbis úgy néz ki, hogy akár az egész játékot végig lehet játszani co-opban. És hogy mi a helyzet a PvP-vel? Nos, egyelőre nem láttunk belőle semmit, egyes források szerint kimarad, bár ez szerintem rossz döntés lenne, és mivel az első részben azért jól működött, kicsit butaság is. A Ubisoft egyébként további multiplayer-bemutatókat ígért az elkövetkezendő hónapokban, és mivel a játék csak novemberben jelenik meg, a kiadónak tengernyi ideje van erre.

Mint ahogy nagyon sok mindenre, látva pedig, hogy az elmúlt két évet mivel töltötték, azt kell mondanom, bízom a stúdióban. Nehéz nem lelkesedni a Watch Dogs 2-ért, ugyanis bár az első rész számtalan ponton elcsúszott, a kiadó ezúttal jó úton jár. Erről tanúskodnak az eddig leleplezett küldetések is. Az E3-on például megcsodálhattuk, hogyan próbálja elcsalni az amerikai elnökválasztást az Invite nevű közösségi portál: az oldal a felhasználókat befolyásoló tartalommal irányítja a tömegek véleményét. Ismerős helyzet? Hát persze, Donald Trump republikánus elnökjelölt nemrég pont a Google-t támadta, amiért a keresőcég az ő nevére egy csomó negatív hangnemű találatot ad ki, szemben a demokrata Hillary Clintonnal. Az Invite emellett a Facebook cinkos másolata, egy cég, ami folyamatosan gyűjti az internetezők adatait, és amikor azt diktálják az érdekei, visszaél ezekkel. És ez csak egyetlen küldetés háttere, a Watch Dogs 2-ben számtalan nagy cég képviselteti magát, más-más szálakkal, drámákkal, meglepetésekkel.

Ráadásul a Ubisoft napra pontos megjelenési dátumot adott: november 15-én minden PC-s, PS4-es és Xbox One-os játékos megveheti a Watch Dogs 2-t. Ez a lépés nemcsak azért szimpatikus, mert tudjuk, mikorra tegyük félre a zsebpénzt, hanem az első rész körüli, grafikai butulással kapcsolatos botrányt is megismételhetetlenné teszi. A látvány már most, az E3-on bemutatott változatban sem sokkolóan szép. Jól néz ki, de csak annyira, amennyire egy AAA-kategóriás akciójáték kinézhet a mostani hardvergeneráció alatt. Azaz a Ubisoft tanult a hibáiból, hagyta megérni, optimalizálni a játékot, az eredmény pedig egy bizakodásra okot adó folytatás lett, amit jómagam kifejezetten örömmel fogadtam. Remélem, a franciák nem hagynak cserben, mert ha van franchise, ami megérdemli a törődést, akkor az pont a Watch Dogs. G

CHOCHO E3-AS KEDVENCEI

Megmondom őszintén, egy ideje röhejes kirakodóvásárnak tartom az E3-at, ami újságírói szempontból már szinte alig érdekes. PR-os bullshit mindenütt, olyan bemutatók sora, amelyek képtelenek reprezentálni a játékok végleges állapotát, na meg persze elmaradhatatlan botrányok jellemzik az egész hajcihőt. Ugyanakkor idén legalább játékfronton rendben volt a rendezvény. Mivel a lelkem mélyén még most is PC-s játékosnak tartom magam, nagyon örülök a Microsoft xboxos címeinek windowsos megjelenése miatt. Forza Horizon 3 és Gears of War 4 PC-re? Bring ’em on! Ezenfelül tetszett a Titanfall 2 és a FIFA 17 – utóbbi a kampány miatt ragadott magával. A legjobban azonban a Watch Dogs 2 tetszett. Tudom-tudom, az első rész nem volt túl jó, de akkor is, a folytatás újszerűsége, lendülete és lehetőségekkel teli játékmenete az egyik legvárósabb címmé tette számomra. Örülök továbbá a Resident Evil 7 irányváltásának: a Capcom összeszedte a bátorságát és betört a P.T. / Silent Hills után üresen maradt piaci résbe. Well done!

GEARS OF WAR 4

RESIDENT EVIL 7

FIFA 17

E3 2016

AGENTS OF MAYHEM

KIADÓ: DEEP SILVER **FEJLESZTŐ:** DEEP SILVER VOLITION **MEGJELENÉS:** 2017

[ÍRTA JOHNBART] A GTA mögül kifaroló bandaháborúk és a sci-fi akciófilmek után jövőre a hősalapú shootereket és a rajzfilm-, valamint képregényhősöket parodizálja a Volition. A nevetség tárgyát viszont nem a Saints Row utcai bandája, hanem egy új stáb és játék szállítja.

Bevallom, kissé csalódás számomra a Volition új játéka, mivel reméltem, hogy a csapat egy új Saints Row- (innentől SR), vagy ne adj' isten Freespace-epizóddal rukkol elő az E3-on – az Agents of Mayhem (innentől AoM), mint tiszta lapot nyújtó, friss IP bejelentése mégis érthető lépés, a SR4 és a Gat out of Hell őrült befejezéseire ugyanis valljuk be, nehezen lehetett volna rálicitálni. A csapat így egyelőre (?) pihenteti utcai bandáját, akciódús open-world momentumoknak viszont így sem leszünk híján jövőre, a 2017-ben érkező AoM ugyanis némi képregényes hero shooter mázzal leöntve kínálja majd a csapat nyílt világú akciójátékaiban megszokott pörgős, dinamikus és szórakoztató golyószórást.

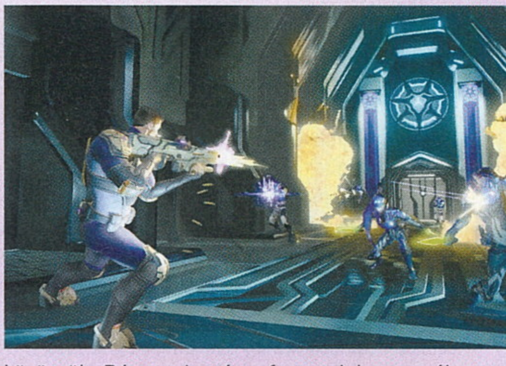
A jól ismert, sokak által szeretett szentek (bizonytalan időre) elköszöntek, ám a helyettük érkező ügynökök is szimpatikusak.

TISZTA LAPPAL

Az AoM viszont így sem önálló játék, inkább a SR mellékága: a program a Gat out of Hell anyabolygó-újraépítős befejezését viszi tovább, amelyben a Third Street Saints, mint utcai banda sosem létezett. Balhé viszont így is van a köbön, az új univerzum Földjét ugyanis egy globális terrorszervezet, a LEGION fenyegeti: ellenük vonulnak hadba a címszereplő MAYHEM divízió ügynökei, akik a „cél szentesíti az eszközt" elvét követve, és a járulékos veszteségekre teljesen fittyet hányva próbálják felaprítani a terroristákat (a Volition szavaival élve a brigád így kb. olyan, mint egy „felnőtteknek szánt G.I. Joe"). A rivális frakciók egy futurisztikus Szöulban csapnak össze, amit a csapat (a SR3-4 Steelportjával szemben) változatosnak, egyedinek és kellően nagynak ígér – egy szóval minden téren jobbnak, mint az anyajátékok helyszínét.

A PISZKOS 12

A LEGION légióinak 12 MAYHEM ügynökkel csaphatunk oda, akik a fentebb emlegetett enyhe hero shooter vonulatot adják, az elérhető karakterek ugyanis harcmodoruk és képességeik terén is eltérnek egymástól. Az E3-on négy mutatkozott be közülük: a filmsztár Hollywood egy gépkarabéllyal tarol és középtávon igazán hatásos, a nagydarab tengerész, Hardtack sörétes puskájával rak rendet, a brazil kalózlány, Fortune géppisztolyaival és felfegyverzett drónjával vonul harcba, az íjászlány Rama pedig távolról osztja a fejeseket reflexíjával. Harcba vonulni egyébként egyszerre három ügynökkel lehet, de fizikailag mindig csak egyikük van a pályán: akció közben gombnyomással váltogathatunk közöttük. Bár a szisztéma furcsa lehet, a cél így is érthető: az AoM állandó kísérletezésre ösztönöz, hogy végül olyan, a szájízünknek megfelelő triót rakjunk össze, mely tagjainak képességei jól kiegészítik egymást.



INTROVERTÁLT OVERWATCH

Bár a karakterek (meg amúgy az egész képi világ) leginkább az Overwatch-csos kollégáikra hajaznak, az AoM természetesen nem a Blizzard nehézsúlyú versenyzőjével száll ringbe, a program ugyanis csak szólóban lesz játszható – bizony, a Volition ezúttal a SR co-op módját is mellőzi a receptből, amit nem nagyon tudok hova tenni, mivel a fentebb taglalt koncepció szinte kiált a kooperatív opcióért. A veterán SR-rajongók ugyanakkor a részletekbe menő karakteralkotást hiányolták a programból – noha hőseink a sztori előrehaladtával testreszabhatóak lesznek, a SR védjegyének számító karaktergenerátor hiánya szintén alapos hátrányból indítja majd az AoM-et. Kételyeink tehát vannak – azonban a magam részéről remélem, hogy a Volition tudja, mit csinál, és hogy egy kacagtató open world shooterrel rukkolnak elő jövőre.

Bár az alapok mellett a játékmenet is alaposan megváltozott a Saints Rowhoz képest, attól nem kell félnünk, hogy unatkozni fogunk.

MIRAGE: ARCANE WARFARE

KIADÓ: TOM BANNER STUDIOS **FEJLESZTŐ:** TOM BANNER STUDIOS **MEGJELENÉS:** 2016

[ÍRTA LOR] A Chivalry készítői úgy tűnik, nem tudják megunni a szerteszéjjel repülő fejeket és végtagokat: legújabb játékukban ismét a pörgős kaszabolásé a főszerep, ám ezúttal az Ezeregyéjszakát idéző, furcsa fantasy köntös adja ehhez a plusz fűszert.

Ezeregyéjszaka meséi a Chivalry stílusában, mágiával megtámogatva? A képi világ valóban meseszerű és varázslatos, plusz várhatóan a harcokkal sem lesz gond.

Ebben az évben bőven kijár nekünk a különféle online kompetitív arénákból, most kaptuk nyakunkba többek közt az Overwatch, Battleborn, Paragon címeket. A Chivalry: Medieval Warfare-t készítő Torn Banner Studios is hasonló játékkal jelentkezik, ami mégsem követi szorosan a MOBA-trendet.

A Mirage: Arcane Warfare a középkoros, lovagos kaszabolás szellemi folytatása, ami esszenciájában hű marad az elődhöz. Egy olyan belsőnézetes harci szimulátor, amiben már nemcsak az acél játszik főszerepet, hanem a mágia is. A fő kulcsszó ismét a gore és a dinamikus menetek, ám a játék nem nélkülözi majd a humort sem. Egyrészt a karikatúraszerű, mesés ábrázolás enyhít a tényen, hogy meglepően szaftos állapotban hullnak majd útközben a különféle belsőségek.

A csapat nem a szokványos high fantasy vagy sci-fi beállításra alapoz, hanem konkrétan az arab és perzsa kultúrára. A rózsaszínes, kékes árnyalatok, a puha homok, a mesés bazárok, paloták és a kellemes zene nagy becsapás, mert valójában egy ízig-vérig zúzós játékról van szó, ami egyáltalán nem mondható romantikusnak vagy éppen finomnak.

A Tom Banner Studios könnyes búcsút vesz a középkortól, majd véres, darabolós stílusát az arab és perzsa kultúrába ülteti át.

ÜSS, VÁGD, NEM APÁD

Ugyan a Mirage-t már márciusban bejelentette a csapat, az E3 alatt tartott PC Gaming Show keretén belül láthattunk egy hosszabb videót, amiben végre a kasztokat is szemrevételezhettük. A videón a multi egyik játékmódját, a klasszikus területfoglalós felállást láthattuk, amiben kontrollpontok felett kell átvenni az irányítást. Hagyományos multis módok is várhatók, bár ezeket még nem részletezte a stúdió.

Hangsúlyos szerepet kap majd védekezés, a blokkolás és az ellentámadás. A fejlesztők elmondása szerint úgy szerették volna megalkotni a harcot, hogy varázslás esetén is olyan érzésünk legyen, mintha 20 méterrel odébb vívnánk szofisztikált kardpárbajokat. Egyfajta stresszlabdának szánják a Mirage-t, amivel a játékos maradéktalanul levezetheti a feszültséget. Hozzátették: ugyan könnyű megtanulni, de nehéz lesz mesterévé válni.

ARABICA KAPITÁNY: POLGÁRHÁBORÚ

A történetben valójában egy polgárháború közepébe csöppenünk, ahol két frakció feszül egymásnak: a Bashrani Emirate tagjai a társadalom krémjét képviselik, míg az Azar Cabal a kitaszítottaké. Az ígéretek szerint nagy hangsúlyt kap a csapatmunka, ehhez mérten a kasztok is egymást egészítik ki. A nyers paraszti erőre támaszkodó kaszt a Taurant, aki a tank szerepére megfelelő. A Vypress egy mozgékony, mobil bérgyilkos, egyedül ő képes dual wieldingre. A Vigilist leginkább hátulról tudja támogatni a többieket, míg a Tinker a ravaszabb stílusra vágyók kedvence lesz, akivel különféle csapdákat lehet lepakolni. Az Alchemancer pedig klasszikus varázsló.

A program lelke az Unreal Engine 4, és a fejlesztők elmondása szerint látványos lesz a fizika, főleg, amikor minden elkezd repülni. A vér azonban nem csak esztétikai és hangulatelem: ez fogja jelezni azt, hogy már megviseltek vagyunk, életerőnk fogytán, így látni fogják az ellenfelek, hogy ki éppen a könnyű préda. Ezt az elvesztett erőt tölthetjük vissza azzal, ha elébe megyünk a harcnak és mi ütünk előbb.

Mindezt legközelebb nyár közepén nézhetjük meg magunknak a béta teszt alatt, a végleges verziót ősszel tervezik kiadni. A játék nem lesz free-to-play, 30 dollárért (kb. 8300 Ft) vásárolhatjuk majd meg Steamen PC-re.

E3 2016

FIFA 17

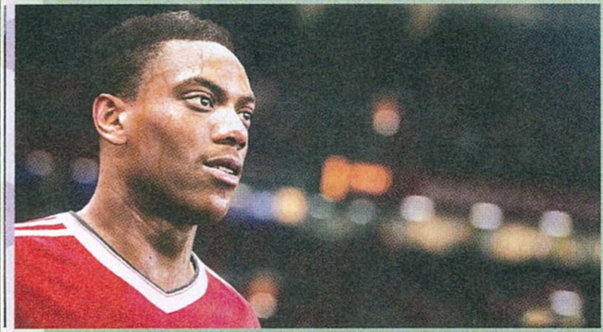
KIADÓ: EA **FEJLESZTŐ:** EA CANADA **MEGJELENÉS:** 2016. 09. 27.

[ÍRTA MO] Az EA idén szó szerint az alapjaitól alakítja át népszerű futballszimulátorát: többek között kicseréli alatta a komplett játékmotort. De ez és a többi lényeges újítás vajon milyen változásokat hoz a széria életében? A 2017-es epizód jobb is lesz, vagy csak szebb?

Sokan csak unottan legyintenek, amikor szóba kerül, hogy a két legnagyobb futballjáték, a Konami PES-szériája és az EA FIFA-sorozata milyen újdonságokkal rukkol elő az aktuális epizódban. A rajongók szerintem már fejből össze tudnának rakni egy sajtóközleményt a sokat hallott frázisokból, úgymint fejlettebb MI, még pontosabb passzrendszer, még élethűbb megjelenítés, még látványosabb cselek, még jobb kapusok... Persze valahol ez érthető, hiszen a két játék már eljutott arra a szintre, hogy nehéz igazi újdonságot csempészni beléjük a meglévő játékmeneti elemek és funkciók, valamint a látvány csiszolgatása mellett.

Az elmúlt években az EA focis sorozata visszafogottan fejlődött, ám idén nagy eséllyel teljesen új élményt kapunk a franchise-tól.

Idén az EA mégis megpróbálja ezt, ugyanis több nagy horderejű változást hoz a széria életébe. Ennek legfontosabb eleme pedig a motorváltás lesz, a FIFA 17 ugyanis az Ignite Engine-t elhagyva a DICE mérnökei által tervezett Frostbite-ra áll át, amit többek között a Battlefield-széria és a Star Wars: Battlefront is használ.



ROMBOLHATÓ FUTBALLPÁLYÁK?

Az Ignite kiválóan teljesített a FIFA előző generációs konzolokról Xbox One és PS4 gépekre költözése során (FIFA 14), így felmerül a kérdés, hogy vajon miért érezte szükségét alig három esztendő után az EA, hogy leváltsa a tulajdonképpen jól működő megoldást, és nem kis munkával (2 éve dolgozik rajta az idei epizódért felelős csapat) átültesse az egészet egy másik engine-re. Nos, egyfelől a kiadó bevallottan szeretné a közeljövőben minden nagy szériáját átterelni egyetlen közös fejlesztői platformra, ez volna a Frostbite, másfelől olyan újdonságokkal készülnek idén, amelyek megalkotása sokkal testhezállóbb feladat volt a DICE motorjával. Sőt annak hiányában a fejlesztők nem is tudták volna megoldani a rájuk bízott feladatot. Bár a Frostbite elsősorban a Destruction komponense által biztosított rombolható környezeti elemek megjelenítéséről híres, de nem kell aggódni, a FIFA 17-ben nem pusztíthatjuk el a kispadokat, és nem robbanthatjuk szilánkosra a kapufát egy-egy jól eltalált bombával.

Az EA szakemberei ugyanis a motor egy másik erényét, az emberi arcmimika és az élethű gesztusok megjelenítését igyekeztek kihasználni, ami valljuk be, az Ignite-nak nem ment jól, a futballisták közeli felvételein látható élettelen, üres tekintetek rémálmainkban kísértenek néha. Az idei részben az érzelmek pedig minden eddiginél fontosabb szerephez jutnak, hiszen a sorozat történetében első alkalommal egy sztoriorientált, drámai fordulatokkal tarkított játékmódot is kapunk The Journey címmel. Ezzel kapcsolatban még sok a tisztázatlan részlet, de annyi bizonyos, hogy egy fekete bőrű srác, Alex Hunter mezébe bújhatunk, hogy meghódítsuk az angol első osztályú bajnokság, a Premier League gyepszőnyegeit.

Elsőként persze a megfigyelők előtt kell majd jól teljesítenünk, hiszen a pályán mutatott formánk alapján – a mérkőzéseken természetesen nemcsak Huntert, hanem akár az egész csapatot is irányíthatjuk – ajánlanak szerződéseket a különböző Premier League csapatok. Ha valamelyik ajánlatot elfogadjuk, onnantól már csak rajtunk múlik, hogy mire visszük a 2016/2017-es szezonban a pályán és azon kívül. Merthogy hasonlóan az NBA 2K16 tavalyi (és sajnos az Oscar-díjas Spike Lee által csúnyán elbaltázott) megoldásához, nemcsak a mérkőzéseken kell jól teljesítenünk, hanem a történet során felbukkanó karakterekkel is ügyesen kell interakcióba lépnünk, valamint fontos, a karrierünket érintő döntéseket meghoznunk. Dialógus-opciókon keresztül alakíthatjuk kapcsolatainkat az

A grafikus motor és a beállított kép miatt azt hihetnénk, hogy egy újabb rendőrös Battlefield van készülőben, de nem, ezúttal a FIFA kapott új külsőt.

Olyan, mintha valami kihallgatást látnánk, de nem, ezúttal a kampány kap majd hangsúlyos szerepet, aminek során a csúcsra törhetünk a lasztival.

egyes szereplőkkel, akik közül természetesen a legfontosabbak az edzők lesznek. És hogy az élmény még hatásosabb legyen, az EA szakemberei kompletten bedigitalizálták a liga négy legnevesebb edzőjét, Arsène Wengert, Josep Guardiolát, Jürgen Kloppot, és persze a Manchester United élére frissiben kinevezett José Mourinhot.

Az elsődleges persze azért a foci lesz, vagyis a sztorimód javarészt a meccseken nyújtott teljesítményünktől függően alakul: ha megy a szekér, lőjük a gólokat és folyamatosan jól játszunk, akkor gyorsan a válogatott keretben találhatjuk magunkat, ha nem, akkor akár az a szégyen is megeshet, hogy kölcsönadnak egy kiscsapatnak, mert másként nem jutunk játéklehetőséghez. Hogy konkrétan mi lesz a The Journey végső célja (bajnoki cím? BL győzelem? VB diadal?), vagy hogy hány szezonon ível át az első beszámolók alapján a legtipikusabb sportfilmklisékből összeálló történet, azt még nem árulta el az EA.

ÉS A FOCI HOL MARAD?

Ez mind nagyon szép, és akár még jól is elsülhet, de sokkal fontosabb kérdés, hogy a játékmenetre vajon milyen hatással lesz a motorváltás. Erről azonban egyelőre nem sokat tudunk, lévén még a trailerekkel is igen szűkmarkúan bánt eddig az EA. Annyi bizonyos, hogy több száz új animáció készült az idei kiadáshoz, a bevilágítás, a közönség és maguk a futballisták is kidolgozottabbak lesznek. A kiadó külön kiemelte, hogy a pontrúgásokat, így a szögleteket, a büntetőket, a szabadrúgásokat és persze a bedobásokat is drasztikusan átalakították. Emellett az új engine hatása a labdáért vívott fizikai küzdelemben is érződik majd, de a megokosított mesterséges intelligencia és persze a gólszerzési variációk sokszínűsége is feltűnő változás lesz a tavalyi epizódhoz képest.

Úgy tűnik hát, jó indoka volt az EA-nek a Frostbite-ra való áttérésre, idén ősszel, a virtuális szezon kezdetén pedig az is kiderül, hogy sikerült-e mindezt innovatív módon a széria javára fordítani, hogy a franchise megerősítse pozícióját a futballszimulátorok ádáz küzdelmében.

CHRIS E3-AS KEDVENCEI

Mikor már azt hittem, hogy az E3 csak régi árnyéka önmagának, megint olyan címeket lengettek be a kiadók, melyek láttán azonnal elindult a nyálelválasztás a számban. Nem hittem volna, hogy a Battlefield 1-en kívül lesz még valami, ami kicsit is érdekelni fog, de mire véget ért a show, már egészen máshogy nézett ki az „idén ezekkel mindenképp kell játszanom" listám. Az első helyre például felkúszott a Titanfall 2, aminek első részét hiányosságai ellenére is imádtam. Most úgy tűnik, hogy kap egy teljes kampányt, új robotokat, kütyüket, szóval ez nagyon várós. Aztán ott van két PS4-es exkluzív cím is, melyek miatt ledobtam a hajam: az egyik a Horizon Zero Dawn, a másik pedig a Detroit: Become Human. Mindkettőt bejelentették már hónapokkal ezelőtt, de az új videók megtekintése után várólistám tetejére kúsztak. De ami a legdöbbenetesebb volt számomra, az a FIFA 17. Ez nem új grafikus motort, hanem egy komplett egyszemélyes kampányt is kap, ami miatt végre újra fifázni támadt kedvem.

HORIZON ZERO DOWN

DETROIT: BECOME HUMAN

FIFA 17

RESIDENT EVIL 7

KIADÓ: CAPCOM **FEJLESZTŐ:** CAPCOM **MEGJELENÉS:** 2017

[ÍRTA MCMACKO] Az előzetes pletykák alapján sejteni lehetett, hogy az E3-on tiszteletét teszi majd a Capcom egyik legpatinásabb sorozata. Így legyen ötösünk a lottón – a Resident Evil 7 bemutatkozott, sőt a PlayStation Plus előfizetők már végig is játszhatták az ízelítő demót.

Talán nem szükséges egy Resident Evil 7 előzetest történelemórával kezdenünk. A sorozatot sokan, sokféleképp játszottuk (újra és újra), a készítők pedig rengeteget tettek azért, hogy minden gamer-generáció átélhessen egy-két Resi kalandot. A hatodik résszel Capcomék kicsit túl is tolták az akció-horrort, a csudás produkciós értékek mellett azonban a játékmenet látta kárát a megalomán fejlesztési szemléletnek. Mivel a klasszikus megoldásokkal már nincs hová menni, ezért a Capcom egy nagy levegőt véve áthangolja az egész Resi-élményt a belső nézet intimitására. Igen, jól olvastátok, a Resident Evil 7 egy FPS-nézetű játék lesz, amely nem a Left 4 Dead zombihentelését, sokkal inkább a Condemned kalandos rettegését, vagy az Outlast fogvacogtatós túlélését próbálja a saját nyelvezetére fordítani.

DEMÓNÉZŐBEN

Mi sem hagytuk ki a lehetőséget, és gyorsan rá is vetettük magunkat a Beginning Hour című ízelítőre. Egy hétköznapi figurával eszmélünk egy luisianai ház lepukkadt szobájában. Szokásos felütés: halvány gőzünk sincs, hogy mit keresünk itt, mi ez a hely úgy egyáltalán, és miért mi csöppentünk bele a tipikus tinihorror díszletbe... Aztán a helyszín felfedezésével kiderül egy-két apróság, és fokozatosan haladunk előre, akár egy horrorisztikus sétaszimulátorban. Akció nincs, ijesztgetések

is csak csínján jönnek – inkább az atmoszféra az, ami elviszi a hátán a demót. Óriási ötlet, hogy a menet közben megtalált Blair Witch jellegű videokazettát is mi játszhatjuk végig, a kamerás szemével, ugyanazt a helyszínt bejárva. Az ember azt gondolhatná, hogy a házból kijutás bonyolult lesz, de mire összeszedünk néhány tárgyat és végigpörgetjük a talált VHS anyagot, szinte már vége is a kalandnak. A rajongók számára a titkok feltárása azonban csak most kezdődik, ugyanis a demó több végigjátszást, jó pár szellemészlelést,

közönség közé, amelyen ráadásul egyik kérdőjel villan fel a másik után.

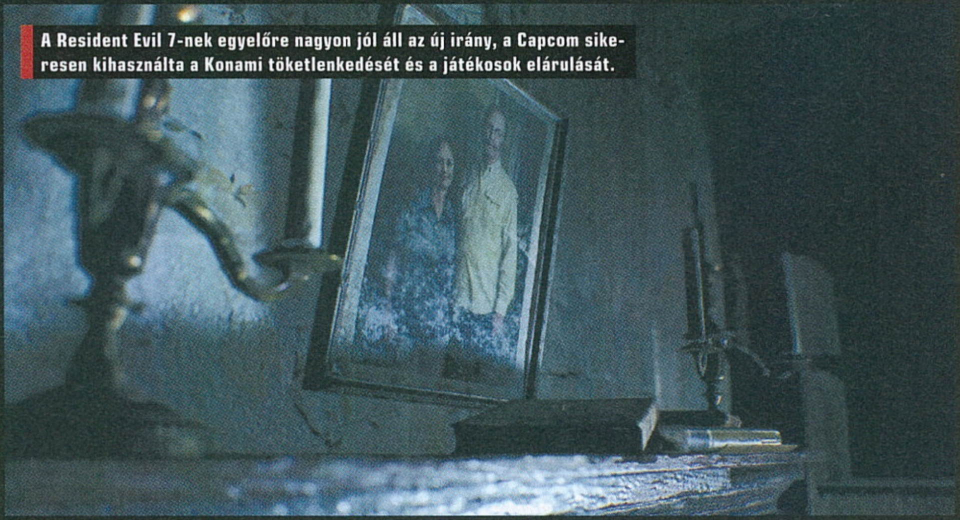
Egyelőre tehát ennyi a csábító előétel, néhány fontos információt azonban mégiscsak elhintettek nekünk a készítők. Bár a demó nyilván kapcsolatban lesz a főjátékkal, a mostani

Mit lehet tenni egy korábban sikeres sorozattal, ha véglegesen zsákutcába került? Vagy zárjuk le, vagy az alapjain változtassunk!

alternatív telefonhívásokat és egyéb rejtélyes apróságokat tartalmaz. Ezek alapján is persze csak a sötétben fogunk tapogatózni.

Capcomék jól utánozzák Kojima lefújt P.T. kísérletét – egy ahhoz nagyon hasonló fekete dobozt hajítottak ezzel a demóval a lelkes

főhősnek nem sok köze van a teljes kaland forgatókönyvéhez. És ha már a szereplőkről van szó: a Capcom nem titkoltan egy új szériát szeretne indítani a hetedik epizóddal, így a korábbi héroszokat is mellőzni kívánják a folytatásból. Logikus húzás, már ha azt vesszük, hogy a tiszta lappal óhajtanak indulni. (Bár biztosak vagyunk abban is, hogy a japán fejlesztők nem hagyják majd annyiban a fanok kiszolgálását.) Ha minden igaz, a korábbi események után játszódik a történet, így extrán izgalmas, hogy miként vezetik tovább a Resi-univerzumot a Capcom forgatókönyvírói.



A Resident Evil 7-nek egyelőre nagyon jól áll az új irány, a Capcom sikeresen kihasználta a Konami töketlenkedését és a játékosok elárulását.

TRADÍCIÓ VS. MEGÚJULÁS

Jobb hamar megbarátkozni a gondolattal, hogy teljesen más típusú RE-folytatást kapunk, mint amilyet (el)vártunk. Belső nézet, közelharc, szellemek (Lesz rájuk kanonikus magyarázat!), felfedezés, rejtvények és nyilvánvalóan sok-sok borzalom vár majd azokra, akik beneveznek a 2017-es megjelenésre datált horrorjátékra. És most, ha megbocsátatok, már megyünk is vissza a demóhoz, hogy végre kiderítsük, vajon mire is jó az az átkozott műúj...

STEEP

KIADÓ: UBISOFT **FEJLESZTŐ:** UBISOFT ANNECY **MEGJELENÉS:** 2016. DECEMBER

[ÍRTA **MCMACKO**] A síelős-snowboardozós játékok szerelmesei nem voltak elkényeztetve az utóbbi időben, ezen az állapoton pedig a Ubisoft gárdája kíván változtatni. A Steep a szabadság élményét nyújtaná a virtuális extrémsportolók számára. Vajon sikerül ez a nyaktörő mutatvány?

Soroljuk gyorsan, hogy mostanában milyen havas, extrémsportolós játékokkal találkoztunk! Az Amped 3 már öregecske, a Shaun White úgyszintén, az SSX-reboot picit túltolta az akciót és hamar el is felejtettük. A Stoked – bárki bármit is mond – nem durrant akkorát, mint amennyire lelkesedett érte a sajtó, a Poppermost/Crytek-féle Snow pedig bár ingyenes korai hozzáférésű modellt követ, azért még messze van a végleges stádiumtól. Látjuk tehát a potenciált egy odavágós, síelős-snowboardos őrületben? Még szép! Ezt a lehetőséget nem csak mi vettük észre. Az E3-on Ubiék is előrukkoltak egy modern extrémsport-játékkal, amelyet stílszerűen a Francia Alpok titkos nagyágyúja, a Ubisoft Annecy stúdió fog tető alá hozni.

PORHÓSZTÁR LEHETSZ

A Steep jó Ubisoft-szokáshoz hűen teljesen nyitott terepet szolgáltat majd a játékosok számára, akik „közösségbe" verődve taposhatják a havat a szikrázó hegyoldalakon. Bizony, a program többjátékos-orientált lesz, ami azt jelenti, hogy a terepeken méregdrága sícuccokba öltözött, multizó fácánok hemzsegnek majd. Legalábbis akkor, ha bejön a fejlesztők számítása, és tömegek vásárolják meg a játékot.

Az igazi kihívás a pottyantós zónák környékén kezdődik, ahol ledobnak minket, majd innentől miénk a pálya. Ekkor már válogathatunk a mókusruhás-síelős-snowboardos kihívások között, vagy csak szimplán csatlakozunk azokhoz, akik már menet közben nekiveselkedtek a terepnek. A hegyi nézetben körbejárható lokációt amúgy nem picike patriotizmussal tényleg az Alpokba helyezték az Annecy fejlesztői, így nem holmi fantáziavidéken, hanem Földünk egyik legcsodálatosabb hegyvidékén túrhatjuk a porhavat.

A program már most roskadozik a GoPRO reklámoktól, de ez nem baj, ha az elérhető akciónézet fokozza a játékmenet intenzitását. Sőt vizionálunk egy még be nem jelentett VR-módot is, ha már egyszer ekkora hangsúlyt fektettek a készítők az akciókamerákra. Trükkjeinket és végigjárt ösvényeinket tárolja a program, így bármikor visszatekerhetünk és ütős kis videókat készíthetünk a legkiválóbb pillanatainkból. Sőt az érintett pontokon a haverok számára kihívás jellegű feladatokat is hagyhatunk majd.

SZIKRÁZÓ NAPSÜTÉS

Ami már most tuti: a Steep rettentően látványosan jeleníti meg a havas hegyvidéki tájakat. Az extrém sportokat feldolgozó játékok nem feltétlenül a kiemelkedő vizualitásuk miatt kerültek a gamerek kívánságlistájára, de Ubiék most félelmetes hangsúlyt fektettek arra, hogy a havas sziklák, a hegy lábánál található tavak, az apró sítelepülések és az irányítható karakterek kiemelkedő látványt nyújtsanak. A fain hóeffektusok is rátesznek még egy hólapáttal az összképre, bár lehet, hogy a végén el kell majd osztani 2-vel a látottakat, már a Ubi trükkös bemutatóit ismerve.

Ejtőernyőzés, sielés, minden, amire csak vágynánk a hegycsúcsokon. Remélhetőleg a minőség és az élmény is magasba röpít majd.

A 2016. decemberi megjelenési dátum azt sejteti, hogy a program már közeledik a végső stádiumához, és nem kell éveket várni arra, hogy kipróbálhassuk, mit is jelent igazán a szabadság, ha van egy mókusruhánk és épp a hegycsúcs felett dobott ki minket a helikopter. Jó is, hogy hamar itt a játék, mert a kérdéseinkre gyorsan választ szeretnénk kapni. Mi lesz az egyjátékos élménnyel? Mennyire lesz túlbonyolítva az irányítás? Mennyi tennivaló akad majd a látványos, de egyelőre videojátékos szempontból kissé üres terepeken? Meglátjuk, addig is záró jó tanácsként: a Steepben látott dolgokat *otthon ki ne próbáljátok!* (Legalábbis addig ne, míg a játék meg nem érkezik a választott platformotokra.)

E3 2016

DETROIT: BECOME HUMAN

KIADÓ: SCEE **FEJLESZTŐ:** QUANTIC DREAM **MEGJELENÉS:** NINCS INFORMÁCIÓ

[IRTA WILSON] Ha új konzolgeneráció, akkor új Quantic Dream-játék: nem akasztja szögre a kaptafát a francia csapat, sőt eddigi legmerészebb kalandjukba vágnak, a jelen helyett a nem túl távoli jövő titkait fürkészve egy neonfények övezte komor városban.

David Cage, a francia Quantic Dream 47 éves vezére egy három évvel ezelőtti interjúban azt mondta: senkinek sincs joga megmondani, mi tekinthető videojátéknak és mi nem. „Sokan nagyon konzervatívak tudnak lenni a műfajjal kapcsolatban, és ez sokszor frusztráló. Sokan azt akarják, hogy a játékok maradjanak olyanok, mint az elmúlt 30 évben voltak, csak nézzenek ki szebben. Senkinek sincs joga megmondani, mi lehet videojáték: senkinek sincs ekkora hatalma." Ha valaki, hát Cage tudja: a közelmúlt játékfejlesztő ikonjai közül keveseket ért minden frontról annyi és olyan típusú támadás, mint a különc Cage-et, aki a 2005-ös, sok szempontból Molyneux-i módon elhasalt Fahrenheit (vagy ahogy Amerikában futott: Indigo Prophecy) során lefektetett alapokra építkezik azóta is, görcsösen ragaszkodva az interaktív történetmesélés saját maga által 11 évvel ezelőtt létrehozott szabályaihoz, elsősorban a karaktereket, a helyszíneket és a történeteket váltogatva, és nem a játékmenetet. És ha ez igaz volt a PS3 határait alaposan feszegető Heavy Rainre, és az azt három évvel később követő Beyondra, akkor halmozottan igaz lesz a Detroitra is.

KÖNNYCSEPP AZ ESŐBEN

A Detroit: Become Human ugyanis minden génjében magában hordozza a Cage-hagyatékot: az eredetileg a PlayStation 4 és a Quantim Dream új motorjának képességeit bemutatni hivatott techdemóból született ötlet egy olyan neo-noir kalandjátékot hozott létre, amely külsőre és mechanikailag is kiköpött mása több konzolgeneráción átnyúló elődeinek.

Azaz: nem hagyományos értelemben vett kalandjáték, masszív tárgylistával, logikai feladványokkal, azok megoldásához szükséges tárgy- és egyéb kombinációkkal, és teljes linearitással. Hanem... hanem lényegében egy interaktív novella, körülbelül olyan, mintha fognánk a ,80-as és a ,90-es éveket meghatározó Kaland-Játék-Kockázat könyveket, és azokat nem papírra, hanem a képernyőre vetnénk.

A KKK-kötetek közel 100 százalékától eltérően itt azonban nem sárkányokba, borzasztóan festő szörnyekbe, szadista emberekbe és más hasonló lényekbe lehet futni, hanem androidokba. A Detroit: Become Human már az alcímével elárulja, hogy témája maga az emberiség, csakhogy nem a hagyományos, hanem egy új szemszögből.

Több főszereplője is van, egyelőre kettőt ismerünk közülük: egy Kara nevű mesterséges intelligenciát, amely frissen gyártott női testében öntudatra ébred, és nem találja helyét a világban. A másik szálat szintén egy android képviseli, Connor azonban nem a lélek bugyrait kutatja, hanem azon androidok nyomait, amelyek titokzatos, megmagyarázhatatlan okból nem követik programjaik utasítását, és olyan dolgokat tesznek, amiket nem lenne szabad nekik.

A nem annyira távoli jövő világában ugyanis az androidok nem a társadalom egyenjogú tagjai,

A látvány, a grafikai körítés, az arcjáték ezúttal is elsőrangúnak várható, nincs mese. A filmes élményhez hasonló tálalás dukál, ami erős pozitívum.

hanem gépesített rabszolgák, amik kizárólag szolgálhatják az emberiséget, de nem integrálódhatnak. Felügyelik a gyerekeket, gondozzák a kertet, ápolják a betegeket a kórházban, ott ülnek a kormányhivatalok ügyfélfogadói ablakaiban. Idővel azonban felbukkannak

lemaradsz valamiről; ha nem szerzel elég bizonyítékot, és emiatt rosszul cselekszel, szinte biztos, hogy bakot lősz.

A Detroitban minden döntésednek, minden cselekedetednek következménye van, ez pedig azt jelenti, hogy minden helyzetnek több lehetséges kimenetele is lehet. Az E3-as demóban ez egy túszdráma során nyilvánult meg – egy deviáns android egy felhőkarcoló tetejének szélén, egy tússzal a kezében volt kénytelen farkasszemet nézni az itt épp a tárgyaló szerepét betöltő Connorral.

Az android nevét ismerve Connor már a beszélgetés elején jó helyzetből indulhat; ha előtte azt is kiderítette, ki a túsz, és ki maga

Mint a stúdió minden játékánál, ezúttal is az érzelmeken, választásokon és a filmszerű élményen lesz a hangsúly. Kicsit sem bánjuk.

deviáns androidok, amik elkezdenek furcsán viselkedni: ellenszegülnek az utasításoknak, érzelmeket mutatnak, gyilkosságot és öngyilkosságot követnek el. Vagyis elkezdenek úgy viselkedni, mint az emberek...

EMBERIBB, MINT EGY EMBER

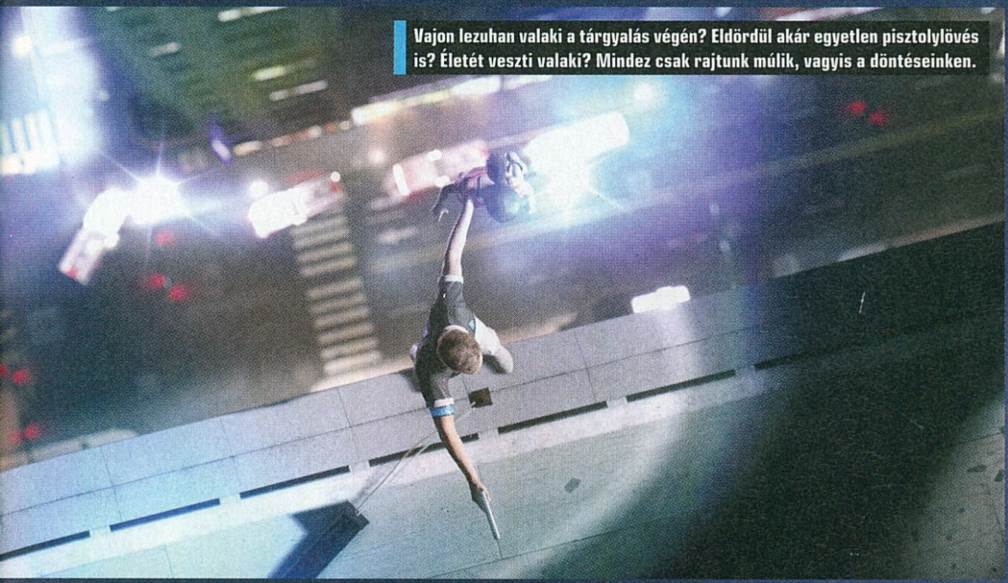
Az emberiség márpedig ezt nem tűrheti: az androidok teljesen új generációjához tartozó Connor a rendőrség kötelékéből igyekszik utánajárni az okoknak. A legapróbb nyomokat is képes megtalálni, azokból következtetéseket levonni, és összerakni, hogy egészen pontosan mi történt. A csavar az, hogy mindez végig valós időben zajlik – ha túl sokat szöszölsz egy helyszínen, lehet, hogy

az android, a szimpátia útján is próbálkozhat; ha fegyverrel a kezében, gondolkodás nélkül érkezik a tetőre, meghalhat, meghalhat a túsz, vagy akár mindenki.

A SHOWNAK FOLYTATÓDNIA KELL

A halál... nos, a halál pedig egyáltalán nem jó (főleg egy főszereplőnek), de ahogy a Heavy Rainben, úgy itt sem maga a vég, a történet ugyanis megy tovább, hiszen ezer ponton elágazhat, és rengeteg végkimenetele lehet, függetlenül attól, ki marad életben. A Detroit zsenialitása ebben rejlik: nem csupán játékos, de tulajdonképpen társíró is vagy, aki döntéseivel sorsokat pecsétel meg és ír át, miközben egy komor, minden ízében cyberpunk világ titkait próbálja kideríteni.

És ez a világ valami elképesztően gyönyörű: a Detroitot a Quantic Dream újgenerációs motorja hajtja, megpróbálva mindent kihozni a PS4-ből, amit csak lehet – a Heavy Rain és a Beyond óta pedig tudjuk, hogy a francia csapat erre nem csak, hogy képes, de náluk jobban ebben a műfajban senki sem ért a dolgához. Maximum csak egy jól képzett android, a Tannhauser kapu innenső oldalán.

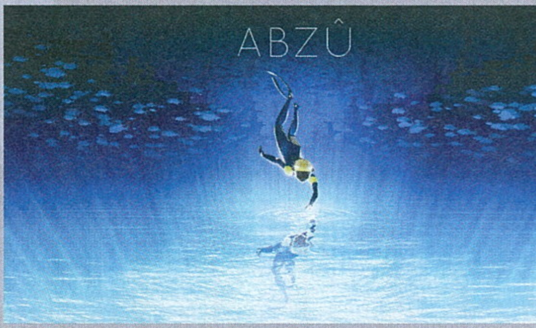


Vajon lezuhan valaki a tárgyalás végén? Eldördül akár egyetlen pisztolylövés is? Életét veszti valaki? Mindez csak rajtunk múlik, vagyis a döntéseinken.

KISHÍREK AZ E3-RÓL

ABZU

Ab, mint óceán, Zu, mint tudás: a mezopotámiai mitológiából táplálkozva érkezik az ABZU, amely az óceánok legmélyére kalauzol, ahol hatalmas, lenyűgöző lények, titkok és rengeteg felfedezni váló vár egy meseszépen festő víz alatti világban, a néma, de gyönyörű, klasszikus Journey nyomdokaiban járva.



BOUND

Nem minden nap lehet csak úgy belemászni valaki fejébe, de a Bound pontosan erről szól. A szürreális, mégis fantasztikus tálalás mögött egy olyan út áll, amely egy balerina múltját dolgozza fel, szó szerint végigtáncolva az elébe kerülő számtalan akadályt, egy olyan színpadon, ami emlékekből épült.

PYRE

A kultikus Bastion és az azt követő Transistor után a Supergiant Games marad a kaptafánál. Harmadik játékuk, a Pyre a körítésen nem változtat, a játékmeneten viszont igen, hiszen most egy csapatalapú, az eddigieknél kicsivel komplexebb szerepjátékba vágták a fejszéjüket, egy misztikus purgatóriumot járva be.

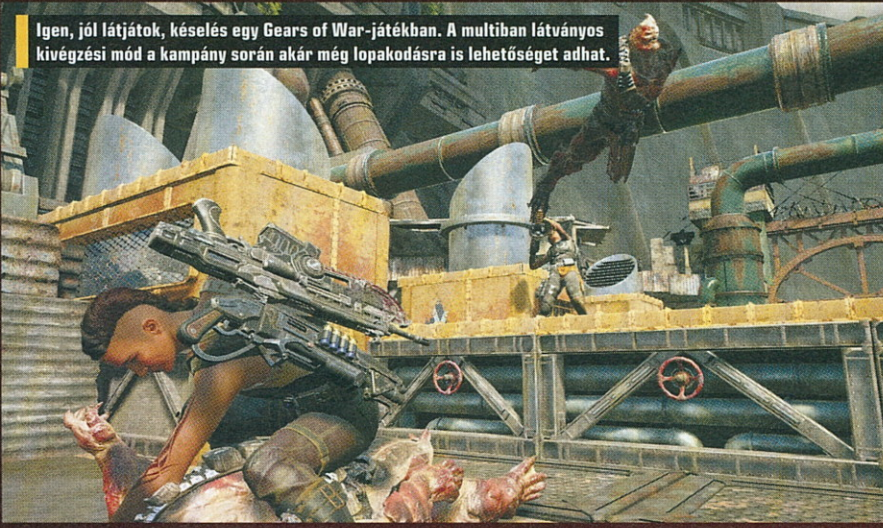
E3 2016

GEARS OF WAR 4

KIADÓ: MICROSOFT STUDIOS **FEJLESZTŐ:** THE COALITION **MEGJELENÉS:** 2016. 10. 11.

[IRTA **CHOCHO**] Sok-sok év szünet után végre PC-n is tovább gördülnek a háború fogaskerekei. A Gears of War 4 a trilógia hőseit követő generáció kálváriáját meséli el, tele sáskajárással, láncfűrészes henteléssel, és persze annyi tesztoszteronnal, hogy tuti még a képernyő is beszőrösödik majd.

A Gears of War-széria játéktörténelemben elfoglalt helyét firtatni nem csak kár lenne, de egyben ostobaság is, hiszen az előző konzolgeneráció, majd a PC-s játékok egyik következő fokozatának közös jelzőlámpájáról, ikonjáról beszélünk. És amíg Xbox 360-on tovább gördült a virtuális maszkulinitás, addig a PC-sek kimaradtak a Locust-háború föld alatti szakaszából (Gears of War 2), majd váratlan lezárásából (Gears of War 3). Aki rövid összefoglalóra vágyik, annak ott a szövegdoboz a lap alján – mi most azért vagyunk itt, hogy egy újabb kornak emléket állító folytatást vesézzünk ki, ami viszont PC-re is megjelenik. Kösz, Microsoft, kösz, xboxos bukta!



Igen, jól látjátok, késelés egy Gears of War-játékban. A multiban látványos kivégzési mód a kampány során akár még lopakodásra is lehetőséget adhat.

SÁSKAIRTÁSRA JELENTKEZEM

A Gears of War sosem volt irodalmi csoda, de azért általában korrekt sztorit meséltek el a játékok, szerethető karakterek által. A negyedik részben azonban változik a stáb, hiszen Marcus Fenix helyett Anyával közös fiát alakítjuk, JD-t (ez ám az all american név – a J egyébként James akar lenni), aki Kait és Delmont nevű társaival igyekszik túlélni a negyedszázaddal későbbi Serán. Bizony, a Locust legyőzése óta 25 év telt el, az akkor elpusztított emulzió nevű anyag azonban nem csak a föld alatti rémeket küldte pokolra, hanem a planéta teljes energiaellátását is. Az emberek igyekeztek alkalmazkodni, például hatalmas szélerőműveket építettek, és ha már lúd, legyen kövér alapon olyan szeleket gerjesztettek, melyek ideig-óráig segítettek áram alatt tartani az Xboxokat, ám idővel több kárt okoztak, mint hasznot. A játék elején ott tartunk, hogy óriási viharok söpörnek végig Sera felszínén, az emberiség létszáma pedig alig pár százezerre csökkent.

A bolygót felügyelő COG nevű szervezet elrendeli a szükségállapotot, a városok köré hatalmas falakat húznak, ezzel viszont csak még forróbbá válik a talaj, hiszen a zárt területeken belül egyre elégedetlenebb a lakosság. A helyzet annyira rossz, hogy egyesek úgy döntenek, pokolba a COG-gal, ők a falakon túli szabad, de veszélyes életet választják. Ezek a csoportok persze nem csak a COG-ot, hanem annak törvényeit sem tisztelik. Betörnek a településekre, fosztogatják a hadsereg készleteit, mindeközben pedig a Locusthoz hasonló, egyéb, az eddigi konfliktusok során figyelmen kívül hagyott mutánsok is beleköpnek a döglődő emberiség poshadt levesébe. Tehát az új ellenfelek nem a sáskák lesznek, külsejük és viselkedésük azonban rokon: humanoid szörnyek, akik nem ismernek sem embert, sem istent. JD a COG egyik kötelékének tagjaként

KORÁBBI KEREKEK

Sera egy emberek lakta bolygó a távoli űrben, amit korábban belviszály szaggatott szét. A nagy energiaháborút újabb csapás követte: föld alatti szörnyek özönlöttek elő, milliárdokat öltek meg. Sera vezetése három játékon át harcolt a Locust, azaz sáskának nevezett faj ellen. Kiderült, hogy Sera belső energiaforrása, az emulzió nevű anyag okozta mutáció hozta létre a sáskák átalakult hordáit, a Fénylőket, az anyag elpusztítása pedig a lények végét is jelentette. A sztori során Marcus Fenix háborús hőst irányítva tettünk pontot az i-re a harmadik, az eredeti trilógiát lezáró játék végén.

Bár a Gears of War 3 történései óta eltelt 25 év alaposan megtépázta szegény Sera élővilágát, a klasszikus környezet nem is változott olyan sokat.

szakad a falon túlra, a hadjárat pedig elsősorban az ő életben maradásáról szól majd.

Bár az ikonikus szereplőgárda távolmaradása szomorú tény, azért nem kell megijedni, a fejlesztők JD-éket is szeretnék szimpatikussá tenni, méghozzá úgy, hogy az új stáb a korábbinál is érzelmesebb, komorabb hátteret kap. A karakterek közötti érzelmi és bajtársi kapocs egy rakás morális dilemmával párosul, és nagyon-nagyon komolyan veszi magát. Az egyébként, hogy JD szülei visszatérnek, egyáltalán nem biztos, valamiféle tragikus múltat azonban csak-csak biztosítanak, elvégre nincs Gears of War férfias könnyeket ejtő főszereplők nélkül (ugye, Dom?). Egyébként slusszpoén, hogy JD természetesen a kívülállók között lel menedékre, megalapozva a kötelező „nem az, aminek látszik" sztorit.

A Gears of War 4 PC-re is megjelenik, ami azért jó hír, mert a sztori teljesen új fejezetet nyit a konzolos sorozat történetében.

KIT ÉRDEKEL A SZTORI?!

Oké, a Gears of Wart eddig sem a történet vitte el a hátán, hanem a remek akció, a co-op mód és a multi. Jelentem, ezek mind megmaradtak, sőt egyelőre úgy tűnik, hogy változatlan formában, a „nagyobb, hosszabb, vágatlan" receptet követve hozza vissza mindet a The Coalition. Hogy kik? Ja, igen, ezt nem mondtam... Szóval a Gears of War 4 nem az Epic Games munkája, ők elmentek Unreal Tournamentet meg Paragont fejleszteni, két olyan címet, amelyekről már volt szó idén a PC Guru hasábjain. Helyettük a Microsoft egy belsős csapata dolgozik a programon (oké, anno az Epic kezdte a munkát, de lepasszolták, puff neki), aminek születési körülményei kísértetiesen hasonlítanak a Halo 4-ére. Itt is új a stúdió (bár korábbi csapatokból állt össze), itt sem változik sokat a játék tartalmi része, és ebben az esetben sem kell annyira nagyon ismerni az előzményeket, elvégre ez a Sera már nem az a Sera.

A láncfűrészes gépfegyver, a fedezékharc, a kooperatív és a kompetitív mód, illetve a szintén co-op multiplayer szegmensek visszaköszönnek tehát, ezen a téren a technológia jelenti az újdonságot. A Gears of War 4 ugyanis az Unreal Engine 4 felturbózott változatát használja, ez pedig jó barátja a nagy, szabad tereknek, a monumentális, rombolható környezetnek és a képernyőt beborító ellenfeleknek. Akik tehát kicsit unták a korábbi epizódok önismétlő akcióbuborékait, fellélegezhetnek, a The Coalition igyekszik folyamatosabb, grandiózusabb játékmenetet építeni. Ennek ellenére a hangulat mégis az első részre hajaz: ismét gótikus, horroros jellege lesz az egész programnak, a harmadik rész sárgaságát hál' isten, kukázza a csapat. A harcrendszer is a régi, bár kiegészül egy érdekes, a Gearstől távol állónak tűnő húzással, a késeléssel: JD a fedezék mögül akár csöndes, észrevétlen torokelvágásra is alkalmas, ami beszivárgós, lopakodós küldetéseket sejtet. Mi tagadás, nem is volna rossz, ha a jól ismert darálást néha feldobná egy kis osonás, még ha az ifjú Fenix nem is tör Snake babérjaira.

PC-RE IS!!! PC-RE IS!!!

És igen, ezt a részt végre PC-re is kiadják, igaz, egyelőre csak mint Windows 10-es címet – persze a Microsoft megerősítette, hogy Steamen is lesznek játékaik, szóval reménykedni még lehet. Az xboxos verzióról annyit tudunk, hogy szólóban 30, multiban 60 fps-sel megy, de ez számítógépen nyilván hardver kérdése. A megjelenés októberben esedékes, addig is érdemes lehet beszerezni egy régi Xbox 360-at, hátha kedvet kaptok a 2. és 3. rész pótlásához. A Judgmentet pedig felejtsétek el!

HORIZON ZERO DAWN

KIADÓ: SCEE **FEJLESZTŐ:** GUERRILLA GAMES **MEGJELENÉS:** 2017. 03. 01.

[ÍRTA CHRIS] Az idei E3-on nem szűkölködtünk exkluzív PlayStation-címekben, melyek közül külön figyelmet érdemel a Horizon Zero Dawn, ami sok szempontból tűnik ígéretesnek. A játék ugyanis remek sztorival, kiváló harcrendszerrel és hatalmas nyitott világgal készül lenyűgözni minket.

A Horizon Zero Dawn bejelentésén már több hónapja túl vagyunk, ezért idén már egy komolyabb bemutatóval készültek a Killzone-széria alkotói, hogy elvarázsoljanak minket. Ehhez nem kellett túlságosan megerőltetni magukat, ugyanis a játékért már most hajlandók lennénk fizetni, ha itt lenne, de sajnos márciusig várnunk kell még ezzel. Hogy mire fel ez a túlzónak tűnő rajongás? Nos, a Horizon Zero Dawn világa, ami egy posztapokaliptikus történetet tár elénk, azonnal beszippantott minket. Közel ezer évvel később járunk a jövőben, az emberiség már réges-rég nem a Föld csúcsragadozója. Elmentünk vagy majdnem kihaltunk – nem tudjuk pontosan, hogy mi történhetett. Azt viszont tudjuk, hogy a planétát jelenleg különös, állatszerű gépek uralják, békésen élve rajta hétköznapjaikat úgy, mintha csak a Jurassic Park hatvankettedik részét látnánk. Az emberek megmaradt tagjai ezek közt a „vadállatok" közt élik viszonylag nyugodt napjaikat. Ide érkezik meg fiatalon hősnőnk, Aloy, akit miután magához fogad egy férfi, származása miatt (nem tudni, hogy honnét érkezett) újdonsült apjával együtt száműznek a vadonba. Lányánk persze felcseperedik, és komoly harcossá válik, majd rájön, hogy „démonok" gyilkolásra programozzák a bolygó gépeit. Ezt megakadályozandó elindulunk hát, hogy megtudjuk, kik és miért akarják elpusztítani az emberiség maroknyi túlélőjét.

Stipi-stopi, ez a terület az enyém! A megváltozott életkörülmények folyamatos küzdelemnek adnak teret a lakó- és alvóhelyért.

A GÉPEK LÁZADÁSA

Az érdekesnek és izgalmasnak tűnő sztori egy hagyományos akció-szerepjátékba épül bele. Ilyen és ehhez hasonló játékmenetet már tucatnyit láthattunk, itt sem igazán találkozunk lényeges újdonságokkal, inkább a meglévő elemeket igyekeztek tökélyre fejleszteni a készítők. Aloy fürge, ügyes, bátor és népének többi tagjával ellentétben rendkívül okos is, ami kiváló harcossá teszi őt a gépek ellen. Elsődleges fegyvere a saját maga által készített íja (lőfegyvereket feltehetően csak ritkán, vagy csak a játékmenet későbbi szakaszában használhatunk majd), valamint repertoárjában megtalálhatók különböző szúrófegyverek, amiket működésképtelen gépekből rakott össze magának. Bár a masinák többsége békés és csak támadás esetén védekeznek, akadnak köztük harcias fenevadak is, amik közül egyet-egyet meg is „szelídíthetünk", ezzel a gyorsutazást biztosító hátasokká alakítva ezeket. Találkozhatunk majd egyszerűbb, akár egy-két mozdulattal ártalmatlanítható bestiákkal is, de összefuthatunk nagyobb és jóval halálosabb masinákkal. Utóbbiakat csak hosszú és megfontolt küzdelem árán győzhetjük le. Ilyenkor be kell vetnünk minden ügyességünket a túléléshez, valamint ki kell használnunk a leltárunkban fellelhető tucatnyi, különféle kraftoláshoz szükséges komponenst is, hogy azokból fegyvereket és csapdákat kovácsoljunk magunknak.

A tárgykészítés fontos elemét képezi a játékmenetnek, ennek köszönhetően fejleszthetjük majd a meglévő arzenálunkat és új cuccokat is kreálhatunk, kezdve a különböző robbanócsapdáktól egészen a rögzítő kábelekig, amelyekkel csapdába ejthetjük a gépeket, hogy azok ne ugráljanak össze-vissza. Továbbá kütyük is segítik majd boldogulásunkat abban, hogy a harcokat túléljük, ezek közül az egyik legfontosabb talán Aloy szkennelője, amivel megtudhatjuk, hogy a gépeknek hol találhatók a sérülékenyebb pontjaik, amiket támadva sokkal hatékonyabbak lehetünk. És persze mindehhez kapunk szintlépést, különféle képességeket, gyűjthető tárgyakat, meg egy rakás olyan dolgot, amit egy igazán jó szerepjátéktól elvárhatunk.

A Killzone-sorozat készítői eddig a hangulat terén nem mindig remekeltek, ám a Horizon mindenben fejlődést mutat.

E3 2016

THE LAST GUARDIAN

KIADÓ: SCEE **FEJLESZTŐ:** TEAM ICO / GENDESIGN **MEGJELENÉS:** 2016. 10. 25.

[ÍRTA POZANDR] Évekig úgy tűnt, hogy a Team Ico új játéka soha nem fog elkészülni, annyi probléma volt a projekt körül. Aztán idén egyre több pozitív jelet kaptunk, majd a Sony konferenciáján lett bejelentve a dátum, amire vártunk. Hölgyeim és uraim: 2016. október 25-én végre megjelenik a The Last Guardian!

Ha egy fejlesztőstúdió 15 év alatt összesen három játékot készít el, akkor mindegyiknek nagyszerűnek kell lennie. A 2001-es Ico és a 2005-ös Shadow of the Colossus is hatalmas kritikai siker lett, ráadásul mindkettő számos más programra hatott inspirációként. Az E3 után és az októberi megjelenés előtt a nagy kérdés az, hogy Ueda Fumito harmadik játéka meg tudja-e ismételni a korábbi címek hihetetlenül pozitív fogadtatását, vagy pedig a hosszú fejlesztési idő és az a körüli gondok rányomják-e majd a bélyeget a végleges termékre.

PROBLÉMA PROBLÉMA HÁTÁN

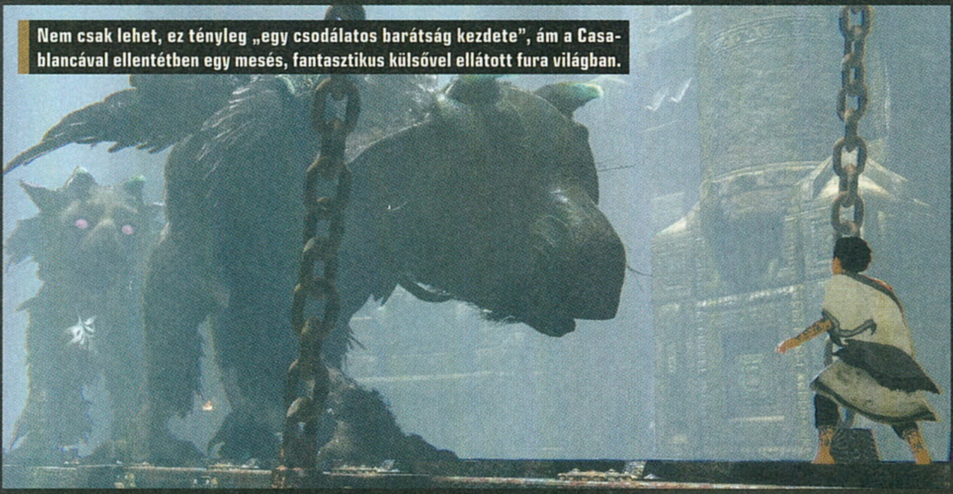
Az, hogy a The Last Guardian tényleg a játékosokhoz kerül, kisebbfajta csoda. Aki ismeri az utolsó őrző történetét, tudja, hogy ez az állítás mennyire igaz. A játék fejlesztése 2007-ben kezdődött, 2009-ben jelentették be hivatalosan, 2011-es megjelenési dátummal, de ahogy telt az idő, úgy gyülekeztek a fekete fellegek: a produkció a legelső premierjét is lekéste, a név többször elveszett, a fejlesztést át kellett vinni a Sony új konzoljára, játékelemek egész sorát volt muszáj újratervezni, ráadásul 2015-ben kiderült, hogy az első bemutatón csaltak abból a célból, hogy a játék simábban fusson. Ueda Fumito egy idén májusi interjújában elmondta, hogy az évek alatt nagyon nehéz volt fenntartani a motivációt, de örül annak, hogy a játékosok 2016 végén végre kezükbe vehetik a The Last Guardiant, amin ő is és a csapata is keményen dolgozott.

EGY CSODÁLATOS BARÁTSÁG KEZDETE

A The Last Guardian alapját egy szokatlan barátság adja. Egy kisfiút elrabolnak, és egy hatalmas területű, de pusztuló kastélyban tér magához. Itt találkozik egy leláncolt és sebesült kutya/madár hibrid élőlénnyel. A gyermek segít a Trico nevű állaton, és együtt indulnak útnak, hogy kijussanak a kastélyból. A játék műfaját tekintve akció-kaland puzzle elemekkel, a két főszereplőnek közösen kell megoldania a feladványokat. Ez lehet egy meghatározott pontba való eljutás, vagy akár egy küzdelem túlélése. Az már biztos, hogy a The Last Guardian első 45 perce a játék oktatószakasza lesz, amely után beindulnak a történések. A fiúnak semmilyen fegyvere nincs, így harcokban Tricót kell segítségül hívnia, ha nem akar elhalálozni. A különös lénynek állati ösztönei vannak, amelyekbe a gazda védelme is beletartozik.

Olyan régóta vártuk ezt a gyönyörű kalandot, hogy már majdnem lemondtunk róla, ám idén a semmiből éledt újra a projekt.

Jó, mondhatjátok, ez így nem túl izgalmas, mi fogja akkor eladni a játékot? Nagy valószínűséggel a jól megírt történet. Egy efféle alkotás akkor minőségi, ha érzelmeket vált ki, elgondolkodtat, legyen az akár egy könyv, egy film vagy éppen egy videojáték. Egy barátságban pedig sok az érzelem. Bizalom, egymás segítése, lemondás, önfeláldozás és az esetleges hullámvölgyek mind részei egy ilyen kapcsolatnak. Bár a történet egyelőre nem ismert, a legutolsó trailerben látott jelenet, melyben a kisfiú megkérdi Tricótól, hogy eltörtek-e a szárnyai, az valóban átélhető, hallható a kérdésben az aggodalom. A sztori mellett fontos a látvány is, hiszen egy játék esetében a kettő kéz a kézben jár. Ez a 2009-es bemutatón is gyönyörű volt, és ma is az. A képekből egyszerűen árad a keleti harmónia, még akkor is, ha maga a játéktérnek helyt adó kastély pusztulóban van. Ugyanakkor azok a szerencsések, akik ki tudták próbálni a programot, kisebb technikai gondokról számoltak be, az elkövetkező hetekben ezeket ki kell javítani. Pár hónap és kiderül, hogy a rajongók joggal támogatták-e hosszú időn keresztül a projektet, vagy pedig az éveken át tartó várakozás után csalódást okoz a játék, ahogy az egy másik vaporware-rel, a Duke Nukem Foreverrel is megtörtént. Reméljük, hogy ez nem fog bekövetkezni.



Nem csak lehet, ez tényleg „egy csodálatos barátság kezdete", ám a Casablancával ellentétben egy mesés, fantasztikus külsővel ellátott fura világban.

FORZA HORIZON 3

KIADÓ: MICROSOFT STUDIOS **FEJLESZTŐ:** PLAYGROUND GAMES **MEGJELENÉS:** 2016. 09. 27.

[ÍRTA WILSON] Órát, menetrendet és üzleti tervet is lehetne igazítani a Playground Gameshez: pontosan két évvel a legutóbbi, négy évvel a legelső epizód után harmadszorra is visszatér a Forza Horizon, hogy megint elhozza a felső tízezer legdrágább szórakozását.

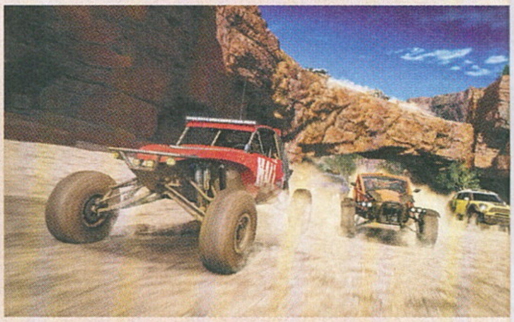
Három típusú ember szereti igazán a sebességet: a versenyző, a rajongó és az, aki pénzt rak bele és profitot remél. Márpedig ennek a három kritériumnak a Microsoft Games és a két stúdió által erősített Forza-istálló maradéktalanul eleget tesz, hiszen a 2005 májusában elindított Forza Motorsport másfél konzolgeneráció alatt nemhogy a műfajt addig a konzolokon uraló Gran Turismo sarkára lépett, de annyira le is hagyta azt a befejezett epizódok tekintetében, hogy a játékgépes autószimuláció fogalma mára egybeolvadt a Forza Motorsport nevével. És ha ezt tényként kezeljük, egy olyan háború tüzét erősítjük, melynek elsősorban elvakult fanatistái, és nem objektív követői vannak. Ott a tábor, amely szerint a Gran Turismo szent és sérthetetlen; ott a másik oldal, akik a Forza Motorsportot sokszorosan felsőbbrendűnek tekintik annak reálisabb fizikai szimulációja és maximálisan életszerű hangzása miatt; föléjük pedig azok tornyosulnak, akik kiröhögik az egészet, mondván, bármi, amit a GT vagy a Forza fel tud mutatni, az egy kanyarban sincs az igazi szimuláció fogalmával. Hogy melyik oldalnak van igaza (ha egyáltalán bárkinek is van), azt döntse el mindenki maga: a tényekkel nehéz vitatkozni, az pedig mindent kizáró faktum, hogy a Forza-család félárkád vonalát erősítő Horizon-família idén új taggal bővül, ráadásul a széria történetében először hátrahagyva Xbox-exkluzivitását, a gázpedálra PC-n is két lábbal lépve. Nem is akárhol...

A Forza Horizon-széria a fantasztikus hangulatról és a látványos külsőről híres, ezúttal pedig ezt végre PC-n is átélhetjük!

VÍZI VILÁG

Azt ugyanis már megszokhattuk, hogy a kétévente érkező Horizon-epizódok mindig új kontinensre hajóznak, hiszen felfoghatatlanul értékes autórepertoárjuk mellé kell a friss körítés. Az első epizód az Egyesült Államok keleti partján rótta az utakat, a második az olasz és francia Riviérán, a harmadik pedig a kenguruk, a halálos veszélyt jelentő állatok és a klisék által megbélyegzett nép országába, Ausztráliába helyezi át a székhelyét. Ami persze csak annak meglepő, aki nem követi a Forzával kapcsolatos történéseket – hiszen ami bejelentés a Microsofthoz kötődik, az rendre hetekkel / hónapokkal korábban kiszivárog, és nem volt ez másként a Horizon 3 esetében sem. De miért pont Ausztrália? Azért, mert nem nagyon van még egy olyan ország a Földön – Oroszországot, Kanadát és az Egyesült Államokat leszámítva – amely ennyire széles skálán mozgó tájjal és éghajlattal rendelkezne. A francia és az olasz borvidék / tengerpart ugyan gyönyörű, de sok meglepetést nem tartogat – ellentétben Ausztráliával, amely nem csupán a valóságban, de a játékban is hatalmas. Számszerűsítve úgy kétszer akkora, mint a Horizon 2 térképe, de sokszorosan változatosabb és kidolgozottabb annál. Elkalauzol a kontinens sivatagos, homokdűnés vidékére, a hatalmas fák övezte zöld paradicsomba, a hegyekkel körülvett, és persze a hullámok által nyaldosott homokos tengerpartra.

Ebből persze magától értetődően következik az is, hogy a repertoárnak is változnia és bővülnie kell, elvégre ennyire eltérő terepeken az egy fajtához tartozó autók nem boldogulnának, de szerencsére nem is kell nekik. A Horizon



Miközben gyönyörű vidékeken, akár a tengerparton is megdolgoztathatjuk a pacikat, még a betondzsungelben is futhatunk majd néhány kört. Fő a változatosság.

3 garázsában összesen több mint 350 féle járgány lesz, az elérhetetlenül drága sportautóktól kezdve a terepjárókon át egészen a homokfutókig. A masszív mennyiség ellenére a Playground Games pontosan olyan részletességgel építette fel az aktuális kínálatot, ahogy eddig, sőt: nem csupán az utolsó csavarig hiteles műszerfalnézet készült el minden kínálathoz, de végre a testreszabási lehetőségek is mélyülnek, méghozzá drasztikusan. Bár a felnik, a kerekek, a spoilerek lecserélésére eddig is volt lehetőség, de jobbára csak egy gyár kínálatában, amely a változatosságot és a kreativitást jelentősen lekorlátozta. Eddig! A Horizon 3 mögé az autókiegészítőket gyártó iparág nagyjai is beálltak, így aki mindig is arra vágyott, hogy a Fifteen 52 vagy a Rotiform kínálatából is válogathasson, nos, annak remek napja vagy estéje lesz.

AZ EGYENLÍTŐ ALATT

A szabadság határainak kitolása azonban nem is igazán itt, hanem a címadó Horizon-fesztiválon érezhető leginkább – az eddigi epizódokban újoncként / feltörekvő pilótaként lehetett csatlakozni a bajnoksághoz, a győzelemmel egyenértékű trófea megszerzése érdekében. Bár utóbbi most is cél, de a Horizon 3-ban már te magad vagy a versenyszéria feje. Te döntesz arról, hogy mikor és milyen futam kerüljön megrendezésre, hogy mik legyenek a teljesítendő feladatok, az elérendő célok, sőt még azt is kiválaszthatod, milyen zenék szóljanak a futamok alatt. Mindezt egy Horizon Blueprint néven futó rendszer fogja össze, amely nem csupán rögzíti az ötleteidet, de lehetővé is teszi azok megosztását ismerősökkel vagy ismeretlenekkel. A Horizon 3 végre elhozza a kooperatív játék lehetőségét, így akár három barátoddal is nekivághatsz a kampánynak, függetlenül attól, hogy Xbox One vagy PC előtt ülsz: bárhol és bármikor, akár menet közben is csatlakozhatsz, és ha több platformmal is rendelkezel, akkor még a mentéseid és az eredményeid is viheted, méghozzá automatikusan. Ennek azonban megvan az ára: a Forza Horizon 3 multiplatform módját csak akkor használhatod ki, ha digitálisan vásárlod meg (és ez az összes Windows 10 + Xbox One kombinációt hozó Xbox Play Anywhere játékra vonatkozik), ami azt jelenti, hogy ha csak PC-n játszol, akkor többet kell fizetned, mintha megvennéd a hagyományosan drágább konzolos változatot egy hazai boltban.

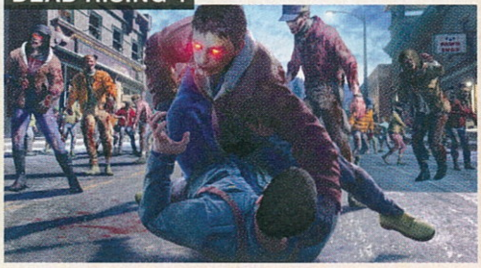
Hogy ez változik-e a kiadásig, esetleg a Microsoft ezt a játékot is értékesíti-e majd a Steamen, egyelőre nem tudjuk. Azt viszont igen, hogy ha félárkád autós játékra vágysz, ennél látványosabb, tartalmasabb példány közel s távol sincs – bármelyik platformon.

BÖJTI E3-AS KEDVENCEI

Nem panaszkodom, szeretem a videojátékokat, azokból pedig bőven láthattunk az idei E3 alatt is. Jó, a Watch Dogs 2, az aktuális FIFA, a madárröptetős Ubi-őrület hidegen hagy (ez utóbbit egyébként komolyan gondolták?), de ezeken kívül szinte minden érdekel, és hála az égnek új Assassin's Creedről sem volt szó. A Titanfall 2, a Battlefield 1, a Days Gone, a Zero Dawn, az új Dead Rising a listám elején tanyázik, de tulajdonképpen szinte végig olyan címeket mutattak be a rendezvényen, amiket szívesen látok majd a gépeimen, amikre érdemes várni az elkövetkezendő egy-két évben. The Last Guardian, Call of Duty („haters gonna hate"), Detroit: Become Human, Forza Horizon, We Happy Few, For Honor, Scalebound, State of Decay 2, Resident Evil, Steep, Gears of War, God of War... nem is sorolom tovább, mert mindenki bealszik. Az biztos, hogy a hobbimról és egyben munkámról nem az elkövetkezendő esztendőkben fogok lemondani, a felhozatalt és a megjelenési dátumokat elnézve pedig a pénztárcánk is erősen veszélybe került. Hiába no, ilyen ez a popszakma.

DAYS GONE

DEAD RISING 4



THE LAST GUARDIAN

TITANFALL 2

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ:** RESPAWN ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS:** 2016. 10. 28.

[ÍRTA **CHRIS**] Idén komoly össztűzzel próbálja megsemmisíteni az Activisiont az Electronic Arts, hiszen egy héttel a Battlefield 1 megjelenése után érkezik a Titanfall 2, amiben már minden benne lesz, ami az első részből hiányzott. Reszkethet a Call of Duty?

A 2014 elején megjelent Titanfall egy örök kedvencem, nem csoda hát, hogy az E3-on bemutatott címek közül is ezt vártam a legizgatottabban. Ha esetleg valaki nem emlékszik az alapműre, akkor annyit érdemes róla tudni, hogy egy multis lövöldéről van szó, amiben óriásrobotok és azok pilótái harcolnak 6v6-os csatatereken. Egy rendkívül gyors, leginkább a mai Call of Dutykra hajazó játékmenetet tessék elképzelni azzal a hatalmas különbséggel, hogy a pályákon nem-játékos karakterek is találhatók, illetve időnként hatalmas harci lépegetőkbe is beszállhatunk. A Titanfall játékmenete tehát gyors, folyékony és hihetetlenül látványos, amit most, a második részben úgy emelnek négyzetre, hogy közben az előzmény minden hiányosságát pótolják. Mert sajnos azokból is kijutott.

Imáink meghallgattattak, a Titánokhoz pedig innentől történet is társul majd, méghozzá egy, az elődben látottakhoz képest kidolgozottabb játékmenet mellett.

MARADJUNK A FORRÁSNÁL!

Akármennyire is közel áll a szívemhez a Titanfall, tény, hogy bizony meglátszott rajta, hogy kapkodva készült. Az egyik legnagyobb hiányossága az volt, hogy nem tartalmazott normális single player kampányt, a történetet a multiplayer meccsek elején lévő kusza jelenetek után próbáltuk fejben összerakni. Most viszont jó hír, hogy a Titanfall 2-vel kapunk egy komplett egyszemélyes hadjáratot, amiről egyelőre nagyon ködösek az információk. Annyira, hogy lényegében semmit sem tudunk arról, hogy milyen hosszú lesz vagy mi áll a történet hátterében. Devin Bennett, az EA munkatársa csak ennyit mondott: „A Titanfall 2 egyszemélyes módjában mélyebben merülhetünk el a Titanfall univerzumában, ahol megismerhetjük az egyedi kapcsolatot a titán és pilótája közt."

A játék alatt még mindig a Source motor dolgozik, amit már nem is igazán lehet Source-nak nevezni, hiszen a készítők elmondása szerint annak szinte minden elemét átírták az elmúlt években. Egyedi hangkezelést, renderert, hálózati és scripting kódot kapott már az első rész készítése során is, a folytatás is ezekre épül. A Titanfall 2-ben technológiai téren tehát nem sok minden változik. A pályák kicsivel szebbek, a textúrák pedig nagyobb felbontásúak lesznek, amit életszerűbb bevilágítás tesz látványosabbá. Ezenkívül új animációs fázisokkal is bővülnek a pilóták és a titánok mozdulatai. A titánokba történő ki- és beszállások sokkal látványosabb lesznek, a közelharc pedig attól függően tár elénk látványos animációs jeleneteket, hogy milyen szögből hajtjuk azokat végre. Totális forradalom azonban nem várható.

HAT ÚJ TITÁN, HAT ÚJ PILÓTA

De persze mindez csak körítés, hiszen a Titanfall látványával az első rész kapcsán nem volt probléma még annak ellenére sem, hogy nem az EA belső használatú motorját, a Frostbite-ot használta. A 2014-es Titanfall egész egyszerűen ott bukott meg, hogy rettentő szegényes volt benne a tartalom, gyakorlatilag 20 óra játék után úgy érezhettük, hogy már mindent láttunk. Rettentő kevés volt a feloldható extra, nem igazán lehetett egyedire szabni titánjainkat és fegyvereinket,

Ne legyenek kétségeink, a Titanfall 2 is a golyózáporról, a hatalmas robbanásokról és látványos harcokról fog szólni, de az óriási robotokkal vívott háborúk kapcsán nehéz mást elképzelni.

ami egy ilyen multis lövölde esetében nagyon sarkalatos pont. Most viszont úgy tűnik, hogy alaposan felkészültek a respawnos fiúk-lányok, ugyanis nem csak kismillió feloldható fegyverrel, irányzékkal és kütyüvel vágunk neki az új résznek, hanem alapjában változtatnak meg egy rakás dolgot. A legfontosabb talán az, hogy végre értelmet nyernek a szerepkörök, ami az első rész esetében azért nem igazán működött, mert ezek nem voltak elég egyediek. Volt ugyan SMG-s, meg assault, meg sniper karakter, akik közül választhattunk, de ezek arzenálja felcserélhető volt, ezért nem igazán különböztek egymástól. Most hat darab pilóta-kasztot kapunk, ezek közül egyelőre háromról rántották le a leplet a készítők, amelyek mindegyike fix képességekkel rendelkezik. Az egyik pilóta ezek közül képes lesz a játék nagy újdonságának számító kötélcsáklyát használni, amivel saját magát jutathatja el villámgyorsan bárhova. Ezzel a csáklyával átlengedezhet titánok felett, hidak alatt, vagy akár az ellenfél pilótáját is magához ránthatja, hogy aztán egy rúgással keresztülküldje a fél pályán. Ugyancsak érdekesnek tűnik a pulse blade-del ellátott katona, akinek egyedi képessége egy olyan ledobható kütyü, amivel átláthatunk a közeli falakon. De hasonlóan nagy előnyt kovácsolhatunk a hologramos kivetítőből, amivel saját magunkat klónozhatjuk le, megtévesztve ezzel az ellenségeinket.

Nehéz nem rajongással mesélni egy olyan játékról, aminek már az előzményét is imádtuk, a folytatás pedig minden hibát orvosol.

A hat különféle pilótafelszerelés mellé kapunk hat egyedi titánkombinációt is, melyek fegyverzetét bizonyos szinten ugyan személyre szabhatjuk, fontosabb képességeik fixek maradnak. Ezekből egyelőre csak három ismert, de már így is beindítják a nyáltermelésünket. Az első titán Ronin kódnéven fut, és egy bazinagy karddal van felszerelve, így lényegében esélyünk sincs ellene, ha közel engedjük magunkhoz. A következő gép Ion, mely egy gyorstüzelésű energiaágyút, egy úgynevezett splittert kap a kezébe. A harmadik és talán legbrutálisabb pedig Scorch, ennek elsődleges fegyvere egy termitvető lesz, ami hatalmas területen teremt tüzes poklot a lépegetők és titánok lába alatt. Ezenkívül mindegyik robot egyedi képességekkel is rendelkezik majd, Ion például buktatókábelekkel, Scorch pedig gyújtócsapdákkal állíthat bosszantó akadályokat ellenségei elé.

NOVEMBERRE VEGYETEK KI SZABADSÁGOT!

A nagyobb újdonságok mellett természetesen kapunk egy rakás új és régi fegyvert, amiket végre alaposan személyre is szabhatunk. Visszatér például a sokak által gyűlölt smart pistol (remélhetőleg gyengített verzióban), de minden fegyvert és titánt kismillió feloldható kiegészítővel és festéssel varázsolhatunk egészen egyedire. A szerverkereső rendszer is megújul, ugyanis végre kapunk dedikált szerverparkot (eddig maguk a játékosok voltak a szerverek, ha pedig a szervert biztosító kilépett, a játékmenet megakadt addig, amíg új játékost talált a program). A multiban található új vagy régi játékmódokról sajnos még nincs információ, de a játékosok száma 6v6-ról 5v5 és 8v8 közötti csapatelosztásra változik, ami valószínűleg azt jelenti, hogy kapunk pár nagyobb arénát is.

A végére hagytam egy rendkívül jó hírt, amit remélhetőleg több kiadó és fejlesztő követni fog a jövőben: a Titanfall 2 esetében a megjelenés utáni DLC-k teljesen ingyenesen elérhetők lesznek mindenki számára. Tehát a játékhoz nem kell szezonbérletet venni vagy prémium kiadást keresni belőle, egész egyszerűen minden jövőbeni kiegészítőt ingyen megkapunk hozzá. Ha ezek után bárkinek kétségei lennének afelől, hogy októberben és novemberben nem fogunk aludni, akkor tessék újra átlapozni az E3-as oldalainkat!

SEA OF THIEVES

KIADÓ: MICROSOFT STUDIOS **FEJLESZTŐ:** RARE **MEGJELENÉS:** 2017 ELEJE

[ÍRTA **WILSON**] Készítettek már korszakalkotó platformjátékot, stílusparódiát és új konzolokat elindító, felemás minőségű programokat is, de a Rare most oda merészkedik, ahová mindenki tart: egyenesen az online mezőkre, a csalók, kalózok és a kevéske törvénytisztelő világába.

Mi a közös a citromban, a jelenlegi generációs konzolokban és a siker kudarcba fordulásának elkerülhetetlenségében? Az, hogy ebből a háromból kijutott mind az elmúlt évek során meglepően népszerűvé fordult kalóz-témának (egész pontosan a mintául szolgáló valós kalózkodásnak), mind annak az angol Rare-nek, amely 31 éves fennállása alatt volt már kezdő, piacvezető, a múlt sikereivel haknizó megélhetési stúdió és közröhej tárgya is. Hogy jelenleg épp melyik kategóriába tartoznak a csapat tagjai, azt mindenki döntse el maga – az viszont biztos, hogy az Xbox One mellett PC-re is érkező Sea of Thieves egy olyan Rare műve, amely mintha az elmúlt két konzolgenerációt átaludta volna, és csak most kapna észhez, hogy bizony tud még széles tömegeknek szóló, egyedi, eredeti és roppant hangulatos játékot is készíteni.

HARC A C-VITAMINÉRT

A Sea of Thievesben ugyanis minden benne van, amiért a Rare meglehetősen hangos, de nem feltétlen hatalmas rajongótábora annyira lelkesedik: a stúdióra jellemző színkavalkád, az egyszerűség és az átláthatóság jegyében fogant külső, és egy a szórakoztatásra, nem pedig az összetettségre és a funkciók mennyiségére fókuszált játékmenet. De hogy mi is ez valójában? Nos, ezt nem annyira egyszerű megfogalmazni: részben sandbox-alapú, kötetlen akció-kalandjáték, részben kooperatív módra hangszerelt multiplayer kaland, részben pedig kalózszimulátor, amelyben egy négy főből álló legénység vezérelhet egy impozáns méretű gályát, azt csinálva, amihez csak kedve szottyan, legyen az más hajók megtámadása és potenciális kifosztása, kincskeresés elhagyatott szigeteken, harc csontvázakkal és más lényekkel, vagy épp lerészegedés egy kocsmában.

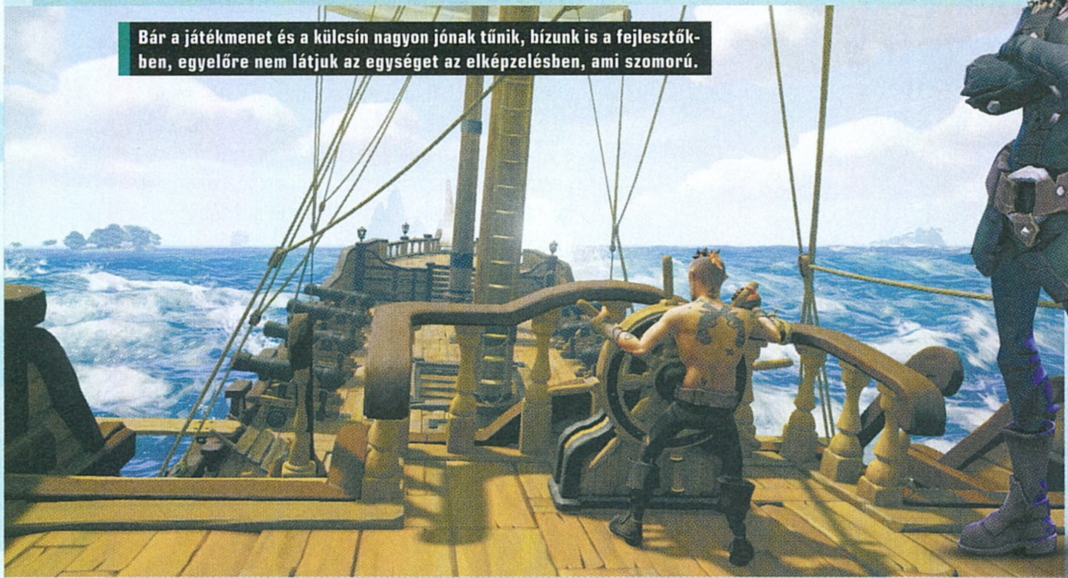
A Rare játékaiban eleddig nem kellett csalódnunk (általában), de az online világ egyelőre új terep a csapatnak, ami miatt aggódunk.

Bár van lehetőség mindezt egyedül is megkísérelni, de az élményt a csapatmunka és az összedolgozás adja, pont, mint a közelmúlt erre hangszerelt játékaiban, mert itt is mindenki magára öltheti egy neki tetsző szerepet. Felcsaphat igazi matróznak, aki az árbóc tetejéről figyelve keresi a prédát; nekiállhat masszírozni a vitorlát, hogy meglóduljon a bárka; nekiveselkedhet a hatalmas vasmacskát tartó kötélnek; betöltheti az ágyúgolyót és a puskaport a több tonnás lövegekbe; deszkát ragadhat, hogy befoltozza a hajótesten tátongó lyukakat. Vagyis az élményben megvan minden, ami egy modern játékban benne kell, hogy legyen: akció, kraftolás, felfedezés és együttműködés ismerősökkel vagy ismeretlenekkel.

ISMERETLEN VIZEKEN

Ami viszont még hiányzik, az a struktúra: a Sea of Thieves jelenleg csupán egy rendkívül tetszetős, borzasztóan hangulatos váz, amely tudja a felsorolt funkciókat, de egyelőre még nem képes azokat egy koherens egésszé formálni. Lesznek ugyan küldetések, méghozzá változatosak: fel lehet csapni fejvadásznak, kincskeresőnek, viszont nem lesz tényleges történet, vagy egy olyan objektíva-lánc, amely lineáris irányba terelné a tengeri kalandozást. Nem is nagyon tudná: az egész világ online-alapú, de egyáltalán nem tudni, pontosan hányan is tartózkodhatnak egy szerveren / területen.

Ez pedig kissé aggasztó, tekintve, hogy kevesebb, mint egy év múlva, valamikor február magasságában már ki kellene hajóznia a kikötőből – hogy ez egy teljes, befejezett játékot jelent-e, vagy a korai hozzáférés jegyében fogant, folyamatosan épülő változatot, az legalább akkora rejtély, mint ami a kalózvilágot megilleti.



Bár a játékmenet és a külcsín nagyon jónak tűnik, bízunk is a fejlesztőkben, egyelőre nem látjuk az egységet az elképzelésben, ami szomorú.

E3 2016

HALO WARS 2

KIADÓ: MICROSOFT STUDIOS **FEJLESZTŐ:** 343 INDUSTRIES **MEGJELENÉS:** 2017. 02. 21.

[ÍRTA CHRIS] Jövő év elején folytatást kap a Halo-széria stratégiai vonulata, a Halo Wars. A második rész nem sokat változik, de számunkra nem is ez a lényeg, hanem az, hogy végre jön PC-re is, tehát megtudhatjuk, milyen érzés egy Covenant-hadvezérrel halálba küldeni egy rakás gruntot.

A Halo Wars megjelenése előtt sokan úgy gondolták, hogy konzolra stratégiai játékot kiadni rendkívül merész húzás, hiszen ez a stílus olyan gyors egérrángatást és billentyűzetparancs-kombinációkat követel, amiket egy xboxos vezérlővel lehetetlen lenne kivitelezni. Igen ám, de az Ensemble Studios rácáfolt erre. A csapat 2009-ben megjelent Halo Wars című játéka annak ellenére lett hatalmas siker, hogy PC-s szemmel nézve rettentő egyszerűnek és fapadosnak tűnik. Játékmenete követi az RTS-ekben jól bevált kő-papír-olló elvet, tehát a gyalogság üti a légierőt, a légierő szétcincálja a gépesített egységeket, ez utóbbiak pedig könnyűszerrel zúzzák porrá a gyalogságot, ám a program alacsony számú sereget mozgat és ezek sem túl változatosak. Egyszerűsége ellenére viszont mindenki imádta a Halo Warst, ezért is volt érthetetlen sokak számára, hogy röviddel a játék megjelenése után szélnek eresztették a fejlesztőcsapatot. Ezután lépett a színre a Halo 4-gyel és 5-tel már bizonyított 343 Industries, amely most a Total War játékok atyjával, a Creative Assemblyvel szűri össze a levet, hogy együtt készítsék el nekünk a Halo Wars 2-t, ami végre nem csak konzolra, hanem PC-re is érkezik.

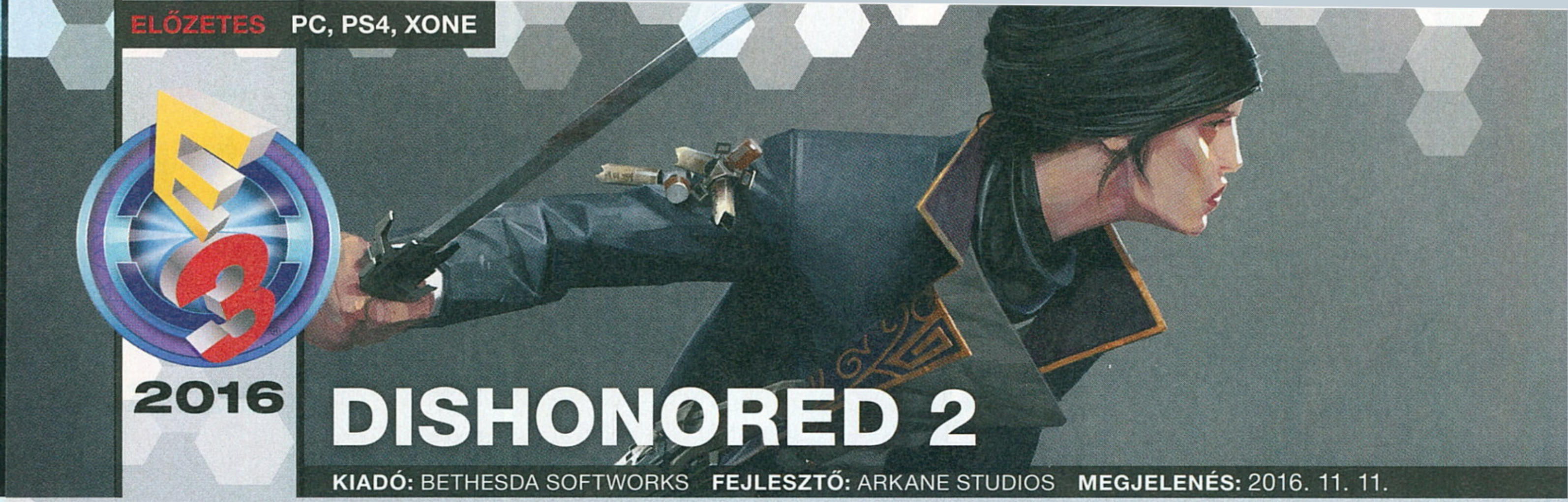
Nagyobb, jobb, ráadásul a Creative Assembly keze is benne van a dologban? Ezer hála a PC-s kiadásért, így nem kell One-t vennünk.

28 ÉVVEL KÉSŐBB

Az első Halo Wars sztorija 10 évvel a Halo: Combat Evolve eseményei előtt kezdődött. Ebben Cutter kapitány történetét ismerhettük meg, aki rátalált egy hatalmas Covenant-alakulatra, mely egy különleges flotta segítségével akarta elpusztítani az emberiséget. Ezt természetesen a 15 kampányküldetés végére megakadályoztuk, de Cutter és legénysége elvesztette az irányítást Spirit of Fire nevű hajójuk felett, ezért krio-kamrába feküdtek arra számítva, hogy valaki megmenti őket. Erre kénytelenek voltak 28 évet várni, a második részben ugyanis ennyi idővel később térünk magunkhoz és hamar rájövünk, hogy nemcsak az a gond, hogy megromlott otthon az összes tej, hanem az is, hogy a Covenant már közel sem jelent akkora fenyegetést az emberiségre, mint az úgynevezett Száműzöttek csoportja, akik lényegében egy új fajt képviselnek a Halo Wars 2-ben.

A játékmenet nem sokat módosul az első részhez képest, legalábbis ami a felszínt illeti. Minden játékos egy központi épület mellé építheti ki bázisát, ahova különféle épületmodulokat pakolhat. Ezekben a modulokban aztán egységeket gyárthat, majd elküldheti azokat, hogy szerezzenek új területet. Az irányítás szemernyit se változik, lényegében mindvégig a gyors terjeszkedést és az energiakapcsok foglalását kell szem előtt tartanunk, miközben igyekszünk rákontrázni az ellenfél egységeire. Minél nagyobb területet birtoklunk, annál több új épületet csatolhatunk a főbázisunkhoz, ezekből gyalogsági, gépesített és légi egységeket toborozhatunk. Fontos szereplői lesznek még a csatáknak a parancsnokok, akik a küldetések vagy multis mérkőzések során fejlődnek is. Őket egy képességfán pontokat osztogatva szabhatjuk egyedire, ezáltal téve szert olyan hasznos skillekre, mint a területre ható gyógyítás. A főbázist fejlesztve pedig megnyílnak előttünk a nagyobb, erősebb egységek is, mint például a Pelican csatarepülő. A kő-papír-olló alapelv megmarad, de esetenként gyárthatunk majd olyan egységeket, amelyek kilógnak a sorból, például szárazföldi járművet, ami képes leszedni a légierő repülőit.

Bár a megjelenés még odébb van, a Halo Wars 2 az E3-at követően azonnal kipróbálható lett Xbox One-on. Sajnos a PC-s bétára még kénytelenek vagyunk várni egy kicsit, de ha szereted a stratégiákat és nem bánod, ha nem szükséges több száz órát töltened azzal, hogy betanuld a rendszerüket, akkor a Halo Wars 2-t tutira imádni fogod.



DISHONORED 2

KIADÓ: BETHESDA SOFTWORKS **FEJLESZTŐ:** ARKANE STUDIOS **MEGJELENÉS:** 2016. 11. 11.

[ÍRTA POZANDR] Az Arkane Studios a Dishonored képében 2012 egyik legjobbját készítette el, ami új IP-ként elég nagy siker lett. A játék számtalan díjat begyűjtött, így nem volt kétséges, hogy érkezik a folytatás. Az erre utaló jelek már 2014-ben feltűntek, de a hivatalos bejelentésre csak a 2015-ös E3-on került sor.

Kijelenthetjük, hogy az Arkane az utóbbi évek egyik legstílusosabb világát hozta létre, melyben a főhősnek, Corvo Attanonak kellett tisztára mosnia a nevét, miután azzal vádolták meg, hogy megölte Dunwall uralkodónőjét, és elrabolta annak kislányát.

A Dishonored majdnem minden szempontból tökéletes volt, a remek tálalás mellett a játékmenetet sem érhette kritika, ami valóban arra ösztönözte a játékost, hogy a lehető legcsendesebben, észrevétlen módon intézze el a célpontokat, akiknek a halála kellett ahhoz, hogy Dunwallban helyreálljon a rend. A többféle befejezés ellenére a fejlesztők a lehető leglogikusabb döntést hozták meg, amikor a Dishonored 2 készítésének nekiálltak.

Mindenből több és jobb, megspékelve új ötletekkel – ilyen egy igazi folytatás, bár a Dishonored esetében nem is vártunk mást.

BÉRGYILKOS A SZOMSZÉDOM

A Dishonored 2 története az eredeti játék eseményei után, 15 évvel később veszi fel a fonalat. Emily Kaldwint – aki a Dishonored egyik befejezése szerint uralkodóvá vált – megfosztják a trónjától, így az apai figura nyomdokaiba lépve a társadalom számára kívülállóvá, bérgyilkossá válik. A Dishonored 2 első fél órájában a fiatal nőt kell irányítani, majd a játék rögtön döntési helyzet elé állít.

Ugyanis választani kell, hogy kivel akarjuk végigvinni a történetet: Corvo Attano vagy Emily szemszögéből. Ez egyben azt is jelenti, hogy minimum két végigjátszásra lesz lehetőség. Igaz, a játék alatt mindkét szereplő ugyanazokat a missziókat hajtja végre, azonban játékélmény szempontjából mégis lesz különbség, hiszen Corvo és Emily két különböző ember, egymástól eltérő jellemmel és eltérő képességekkel.

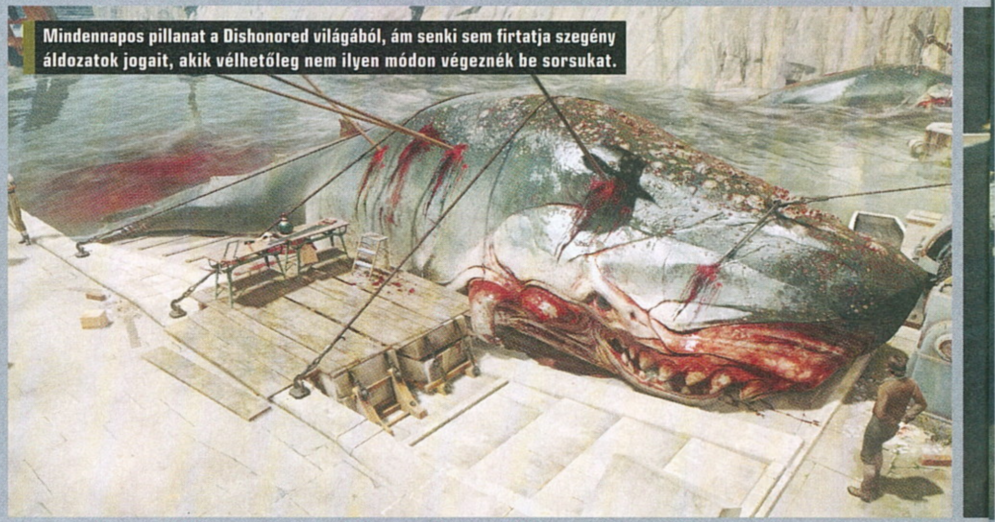
Az előző részben használt rúna alapú fejlődési rendszert lecserélték egy képességfára, amivel többféle irányba lehet elvinni a karakterek fejlesztését. Az biztos, hogy Corvo erői megmaradtak, így őt irányítva ismerős játékélményt fogunk megtapasztalni, Emilyvel azonban teljesen friss benyomásokat kapunk.

Fiatal lányként, egyben száműzött uralkodóként az ő feladata nehezebb lesz, ugyanakkor őt irányítva a lehetőségeink is kitárulnak. Eddig három képességéről tudunk, amiknek egy részét már láthattuk a Dishonored 2 bejelentő trailerében, a 2015-ös E3-on, és idén is, a Bethesda konferenciáján. A legérdekesebbnek közülük a Shadow Walk és a Far Reach tűnik. Előbbivel Emily gyors mozgású füstfelhővé tud válni, így szűk helyeken is tud mozogni, míg a Far Reach Corvo Blink képességének felel meg, de úgy, hogy egy csápot kilőve teszi meg a távot. Igen ám, de a lány így az ellenségeit is meg tudja ragadni, hogy aztán egy erős karddöféssel végezzen velük.

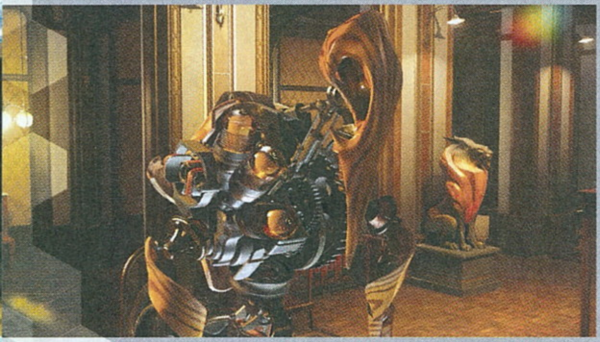
A fejlesztők azt ígérték, hogy a kihívás jóval nagyobb lesz a Dishonored második részében, valószínűleg ezért döntöttek úgy, hogy a játékban vissza lehet utasítani az Outsiderek ajánlatát, így mágikus erők nélkül, kizárólag a fegyverekre és a harci/lopakodási képességekre támaszkodva kell majd teljesíteni a játékot. Ezt a lehetőséget a fejlesztők csak Emily esetében adják meg, és a „Flesh and Steel" nevet viseli, utalva arra, hogy mi ennek a játékmódnak a lényege.

HANGULATBOMBA

A Dishonored 2 eseményeinek színhelyéül az Arkane Studios egy új helyszínt választott, Karnaca városát (miközben párszor Dunwall



Mindennapos pillanat a Dishonored világából, ám senki sem firtatja szegény áldozatok jogait, akik vélhetőleg nem ilyen módon végeznék be sorsukat.



Ahogyan azt az első részben megszokhattuk, ezúttal sem kell majd mindenkit lemészárolnunk, hiszen ott a békés, sunnyogós megoldás is a küldetések teljesítésére.

is visszatér). Az új terület egyszerre hasonlít Dunwallra és különbözik attól. Hasonlít, mert a steampunk hangulat ugyanúgy belengi, mint a Szigetek fővárosát, másrészt pedig elüt tőle, mert Karnaca egy déli város, „dél gyöngye", így leginkább mediterrán stílusjegyeket kapott.

Izgalmas volt látni a bemutatón a távolba vesző tengert, a szűk utcákat, a dúsabb növényzetet és az építészeti különbségeket. Az egész helyből árad egyfajta történelmi hangulat. A várost járva nemcsak Karnaca jelenét fedezhetjük fel, annak minden politikai konspirációjával együtt, hanem a múltját is. Lépten-nyomon szembeköszönnek majd a letűnt idők történései. Ez lehet akár egy régvolt áradás vízszintjelzője, vagy egy kis utcában korábban lezajlott esemény emléke. Ezek apróságok, ugyanakkor fontos dolgok is egyben, mert megmutatják, hogy nem egy steril, történelem nélküli helyen kell elvégeznünk az ötletesebb feladatokat.

A múltat azonban nemcsak megismerni, hanem bizonyos szempontból átélni is lehet, ez a játékmenet egyik újdonsága, amire az E3-as prezentáción külön kitértek. Egy olyan házban kell végrehajtani egy küldetést, aminek az állapota mára leromlott egy múltbeli okkult rítus miatt. Az Outsiderek által adott eszköz használatával úgy lehet bejárni a helyszínt, hogy egyszerre látjuk a múltat és a jelent, ami a rejtély megoldásában is nagy segítséget ad.

Izgalmasan hangzik, nem igaz? Látszik, hogy a fejlesztők komolyan vették a kritikákat, amiket a Dishonored kapott a megjelenés után. Wilson azt írta 2012-es értékelésében, hogy kellene egy kidolgozottabb második rész. Nos, most úgy tűnik, hogy ezt teljes egészében megkapjuk.

Az Arkane Studios betartotta a folytatásokra vonatkozó kötelező szabályt – legyen minden jobb, nagyobb, több. Látszik az eddig bemutatott anyagból, hogy a fejlesztők mindent megtartottak, ami az előző részben jó volt, és ezt bővítették ki új lehetőségekkel. Ráadásul, ha egy érdekesen megírt, izgalmas, kliséktől mentes történetet kapunk novemberben, akkor igen jó eséllyel az év egyik legjobb játékát vehetjük majd kézbe.

KISHÍREK AZ E3-RÓL

FARPOINT

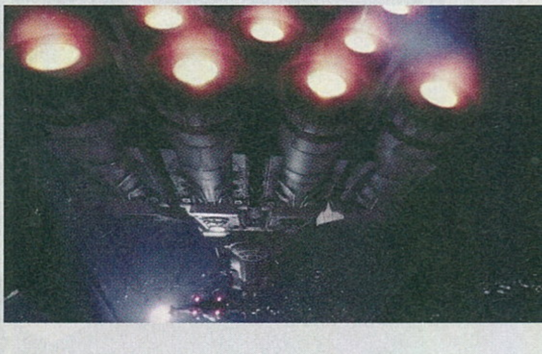
Az Impulse Gear első alkotása egy sci-fi akció-kalandjáték, ami PS VR-re készül. Ebben az alkotásban egy idegen bolygón kell túlélni, miután a játékos űrhajója lezuhant. A Farpointot a PlayStation VR Aim Controller nevű eszközzel lehet majd irányítani, ami olyan pontos célzást tesz lehetővé, mintha az ember a valóságban fogna egy fegyvert.

GWENT

A The Witcher 3 világának kártyajátéka önálló programként is megjelenik, minden platformon, ingyenes címként. A Gwent egyszerre kínál majd szóló, MI elleni és multiplayer játékmódot. A CD Projekt Red a megjelenés után folyamatosan ad majd ki hozzá új tartalmakat. Béta is lesz, erre szeptemberben kerül sor, először PC-n és XONE-on.

SW: BF X-WING VR MISSION

Sokan hiányolták az űrcsatát a Battlefrontból, így a fejlesztők most egy VR-csomag képében csempészik bele azt a játékba. Ahogy a cím is sugallja, X-szárnyúakat vezetve vehetünk részt a lázadók és birodalmiak között zajló dogfight küzdelmekben. A kiegészítő PlayStation VR-exkluzív lesz, minden Battlefront tulajdonos ingyen töltheti majd le.



RECORE

KIADÓ: MICROSOFT STUDIOS FEJLESZTŐ: COMCEPT / ARMATURE STUDIO MEGJELENÉS: 2016. 09. 13.

[ÍRTA MCMACKO] A tavalyi E3 egyik emlékezetes pillanata volt a Microsoft konferenciáján bejelentett ReCore bemutatója. Idén már bővebb ismertetőt is kaptunk a szokatlan közreműködésben készülő programról, amely a kibővített Xbox-ökoszisztéma egyik különlegessége lehet.

Inafune Keidzsi (Mega Man apucija), Mark Pacini (a Metroid Prime-sorozat rendezője), és kétstúdiónyi játékfejlesztő veterán dolgozik az Xbox most szeptemberben megjelenő üdvöskéjén. A ReCore a semmiből jött, látott, és győzte meg a kíváncsiságtól felizgatott gyermeki énünket. Nemcsak a fejlesztői tapasztalattól várjuk a kiemelkedő élményt, hanem a program tényleges alapkoncepciójától is. A ReCore-ban egy poszt-apokaliptikus világon (Far Eden) kalandozó hősnőt fogunk alakítani, akit AI-magok (Core-ok) által irányított robotok segítenek.

ROZSDÁS GÖB VAN A SZÍVEMBE'

A ReCore a fejlesztők ígérete alapján egy vérbeli, „mindent bele" TPS programnak ígérkezik, ami játékmenetét tekintve a már említett magok körül forog, melyek a roncsvilág gépeit is éltetik. Hogy pontosan honnan jöttek és miért fontosak ezek a gömbszerű képződmények, arra majd feltételezhetően a kibontakozó sztori során derül fény.

A külső nézetű akció-kaland egyik fő pillére a fegyverharc lesz, amely során automata célzás könnyíti a manőverezést. A sebzés számszerű kijelzése, a begyűjthető XP, valamint a tonnányi harácsolható apróság sejteti, hogy RPG-elemek is tiszteletüket teszik a programban. Segítőink közül már most imádjuk Macket, a fürge robokutyát, amit eddig a harcban és a felderítésben láthattunk jeleskedni. Seth, a robotpók a sztori szabaduló művésze lesz, segítségével például Joule nevű hősnőnk a Metroid-sorozatból ismerős függőleges fali síneken tud majd közlekedni. Duncan a társaság izomagya, egy valódi gépgorilla, neki nem lesz gondja a zárt ajtókkal vagy a masszívabb ellenféltömegekkel. Szerencsére nem csak a harcból láthattunk ízelítőt az E3-as bemutatók során. Joule a szökkenéseit meg tudja toldani némi duplázással és dash-jellegű suhanó mozdulatokkal. Az ugrabugrálós részek ennek megfelelően több mint ígéretesek – garantált, hogy a hardCore (Sic!) játékosok is megtalálják majd a számításukat a pontos manőverezést kívánó szekciókban.

Noha a jelenleg látottak maximálisan nem győztek meg minket, a fejlesztők miatt még mindig nagyon bízunk ebben a produkcióban.

És hogy mi lesz még? Kéznél lesz például a mostanában igen divatos vetőhorog. Jönnek ellenünk masszív főellenfelek, melyekkel szemben a legjobb retró-konzolos hagyományoknak megfelelő, szisztematikus taktikát kell bevetnünk. A csaták során lövedékeink és ellenfeleink váltakozó színjátéka is befolyásolja majd a támadásaink hatékonyságát. És végül ott van a két árnyékban rejtegetett robot, amiknek eddig csak a sziluettjét láthattuk.

HOMOKSZEM A GÉPEZETBEN

Akármennyire is zseniálisnak tűnhet a fentebbi egyveleg, az eddigiek nem tudtak minket maradéktalanul meggyőzni. Az animációk kicsit pongyolának tűnnek, ez pont a platformozást és a súlyos-kombózós akciót foghatja vissza. A program grafikája sem tűnik túl kiemelkedőnek, és félünk tőle, hogy kicsit egyhangú lesz a sivatagos vidék – pláne a Metroid Prime-epizódok emlékezetes változatossága után. Informátoraink a program irányításának komplexitását is kritikus szavakkal illették.

Jó hír az érdeklődő, Windows 10-et használó PC-s játékosok számára, hogy az Xbox-ökoszisztéma szélesedésével ők is kezükbe kaparinthatják a szeptember 13-án debütáló X-exkluzív programot. Ha már csak picikét is sikerül a Metroid Prime-sorozat igényességét, a Mega Man-játékok ötletességét és az újszerű ötleteket gondosan összepasszintani, akkor a ReCore az ősz egyik legérdekesebb csemegéje lehet.

Rengeteg lehetőség van a különböző robotokban és azok képességeiben, amiket elvileg ki is használnak az alkotók.

E3 2016

GOD OF WAR

KIADÓ: SCEE **FEJLESZTŐ:** SANTA MONICA STUDIO **MEGJELENÉS:** NINCS INFORMÁCIÓ

[ÍRTA MCMACKO] A God of War 3 stáblistáját záró képsoroknál már tudtuk: Kratossal még biztosan találkozni fogunk a jövőben – az idei E3 egyik legnagyobb durranása pedig az a pillanat volt, mikor hősünk ismét feltűnt a színen. A God of War újragondolása több meglepetést rejt, mint gondolnánk!

A játékmenet az új irányba váltással ugyan sokat módosult, de a nagyobb, sokszor torony méretű ellenfelek megmaradtak.

Ha a PlayStation márkanév hőseit rangsorolnánk, Kratos minden bizonnyal benne lenne a top ötös listában. Szegény amúgy nem túl jellemes forma; az egykori spártaiból félistenné avanzsált antihérosz általában dühösen és erőszakosan oldotta meg az olykor szó szerint elé tornyosuló akadályokat, a harmadik rész végére pedig eljutottunk oda, hogy a teljes Olimposzt sikerült lenulláznia.

Ezért nem meglepő, hogy a készítők maximálisan elfordultak a korábbi megoldásoktól; a God of War (csak így szimplán, sorszám nélkül) az északi vidékekre költözteti a hamuba forgatott mészárost. Azokba az időkbe, amikor még a skandináv mitológia istenei és teremtményei járták a havas vidékeket.

SZÜLŐI KÖTELÉKEK

Ha ismeritek a GoW sztoriját, akkor bizonyára tudjátok, hogy Kratos egyszer már elveszítette a családját. Éppen ezért volt döbbenetes a felismerés: Kratos a saját (újdonsült) fiával indul kalandra a barátságosnak semmiképpen nem nevezhető fagyos vidéken. A bemutatóból és a beszámolókból kiderül, hogy a páros játékmenet sok-sok drámai szituációt tartogat, és érdekes mechanikai megoldások sorát vezetheti be az akcióközpontú játékba. Az is teljes mértékben nyilvánvaló, hogy a Sonynál mostanában nagyon rákaptak erre a családi kötelékes vonalra. (Hja, kérem! A The Last of Us után ez nem is csoda.) Hogy a fiú pontosan mekkora szerepet kap majd, még nem tudni biztosan, de az már most fixnek látszik, hogy a mesterséges intelligencia által irányított központi elem marad végig, és akár harc közben is segítheti Kratost. Ez a párosítás még akár frenetikusan is elsülhet, de arra is mérget vehetünk, hogy ez a God of War nem azt az élményt nyújtja majd, mint amit az elmúlt bő tíz évben megszokhattunk.

AKCIÓ ÉS TÖRTÉNET – ÚJRATÖLTVE

A tipikus GoW-stílust igencsak durva átalakítás alá vetették a Santa Monica stúdió munkatársai. Az árkádos, kombózós „üsd-vágd a sok mocskos rohadékot” tempó helyett most egy megfontoltabb third person-élményt kapunk, ahol a játékelemek folyamatos bővülését (RPG-elemek, gyűjtögetés és kraftolás), valamint a terep felfedezését egyesek már most a Tomb Raider reboothoz hasonlítják. Sandboxszerű térkép nem lesz (Hála Odinnak!), ellenben a történetmesélés áramvonalasan illeszkedik majd az akcióhoz. És ha már akció: afelől sem lehet kétségünk, hogy továbbra is brutális és intenzív eszköztárral garázdálkodhatunk – Kratos pedig az alkarjára égett láncos pengék helyett most egy misztikus baltát forgat az akció közben. A gargantuális ellenfelek sem hiányozhatnak. Bár a bemutatóban „csak” egy közepesebb méretű trollt rendezett le a hős-páros, élelmes szemek kiszúrták, hogy a sárkányon túl a Midgard-kígyó (Jormungand) is feltűnik a színen. (Igen, a trailerben repkedő sárkánygyík alatt az a pikkelyesnek tűnő dombság mozog!) Így a sorozatra oly jellemző kolosszális harcoktól sem kell búcsút mondanunk, tehát azért mégiscsak maradnak fő motívumok a széria korábbi identitásából.

Apa és fia kapcsolat, megváltozott alaphelyszín, más mitológia. Ha minden igaz, ezúttal tényleg egy teljesen új élményt kapunk.

GYORSAN HOZZÁTOK…

… mert különben mi is dühbe jövünk! Egyelőre nagyon elégedettek vagyunk a látottakkal; a show egyik legnagyobb bombája volt a God of War újratöltése. A drámai megközelítés, a frenetikus látvány, az apa-fia kapcsolat és az újszerű játékmechanikák garantálhatják, hogy a PlayStation 4 (vagy akár a konzolgeneráció) egyik legtutibb akciójátéka kerekedjen ki Kratos történetének folytatásából. Már csak egy nem túl távoli megjelenési időpont kellene, hogy közelebb érezhessük a kaland mámorító illatát!

SKYLANDERS IMAGINATORS

KIADÓ: ACTIVISION **FEJLESZTŐ:** TOYS FOR BOB **MEGJELENÉS:** 2016. 10. 14.

[ÍRTA SIKLARA] Miközben a rivális Disney Infinitynek idén lehúzták a rolót, az évente új epizóddal megjelenő Skylanders-sorozat sikere töretlen. Az Égvilág hatodjára tér vissza, az Imaginators pedig sok gyerkőc álmát teljesíti azzal, hogy végre megalkothatják saját églakójukat!

Pár éve nem gondoltuk volna, hogy az elsősorban a fiatal közönség érdeklődésére számot tartó toys-to-life műfajban ekkora potenciál (és ennyi pénz) van, a képernyőn túlmutató interaktivitásra voltak ugyanis olyan egészen elriasztó példák, mint az orbitálisat bukó Tony Hawk: Ride. Mégis, a 2011-ben a Spyro-sorozat mellékvágányaként elindult Skylanders-széria máig a legékesebb bizonyítéka a műfaj életképességének. De miről is van szó?

Noha a Skylanders erősen a minél nagyobb bevételre és a testreszabhatóságra van kihegyezve, izgalmas akciókból sincs benne hiány.

A Skylanders egy, a 6-12 éves korosztálynak szánt egyszerű és irtó cuki akció-szerepjáték, sok egyéb műfaj jellemzőivel, valamint az animációs mesefilmek minden bájával, amelyet rideg és végtelenül számító elmék terveztek meg azzal a céllal, hogy minél több pénzt hozzon a konyhára. Az alapcsomagban a játék mellett van egy dokkolószerű Erőportál, amire ráhelyezve a dobozban rejlő, vagy a később vásárolt figurát a karakter megjelenik a játékban, és menet közben bármikor lecserélhető egy másikra, hiszen a változatos pályák a fejleszthető hősök eltérő képességeire és elementál-besorolására építkeznek.

Az Activision dollármilliárdos bevétellel rendelkező sorozata a termékkapcsolás iskolapéldája, és anyagi szempontból minden kisgyermekes szülő legrosszabb rémálma, hiszen nem elég egyszer megvenni, hanem ha a gyerek már ráfüggött, lehet menni még pár kört az üzletben a többtucat csinos műanyag figuráért, ami rosszabb esetben még apuból is előhozza a gyűjtői szenvedélyt.

A rendre ősszel támadó aktuális rész mindig jobb az előzőnél, és van egy Nagy Újítása, amire az alcíme is utal: a Skylanders Giantsben óriásokat irányíthatunk, a Swap Force-ban két figura erejét kombinálhatjuk, a Trap Teamben csapdába ejthetjük a főellenfeleket, a SuperChargersben pedig a járműveké a főszerep. A soron következő Imaginatorsban fantáziánkat és a közel végtelen kombinációs lehetőséget kihasználva saját hősünket alkothatjuk meg.

PISTIKE SZÖRNYGYÁRA

Az alkotói folyamat beindításához egy Alkotó Kristályt kell a hardveres piedesztálra helyeznünk. Kezdetben adott tíz elementál és tíz eltérő harcstílust kínáló karakterosztály, ami kapásból százféle variációt kínál, még mielőtt belebonyolódnánk a részletekbe, és létrehoznánk Skylanderünk testét, színét, felszerelését, képességeit, a személyiségéről nem is beszélve. Bár a véletlenszerűen összerakott lények is jól mutatnak, az az igazi, ha az ember kölke az utolsó porcikájáig maga alkotja meg személyes hősét, aki „születése" közben még vicces kommentárt is fűz a külsejét meghatározó választásokhoz. Rengeteg testrész, vagy a karaktert körüllengő látványos aura közül lehet választani, a határ a csillagos ég, no meg a kristályok száma, mert nyilvánvaló okokból ($$$) egy kristállyal csak egy hőst alkothatunk. A színséma némileg kötött, elvégre egy vízelementál mégsem lehet piros, a harci felszerelést pedig a világokat bejárva szedhetjük össze.

A személyiség fül alatt olyan opciók lapulnak, mint a hang (a szinkronhangok ismét kiválónak

Különböző testrészek, fegyverek, hangok, győzelmi zenék. Szó szerint bármit megtehetünk a Skylanderökkel, csak pénztárcánk szabhat határt.

ígérkeznek), amire rádobhatunk effekteket is, hogy kreálmányunk akár egérhangon cincoghassa el a megadott elemekből általunk összerakott idétlen jeligét. Saját betétdalt is választhatunk, ami akkor csendül fel, ha valami király dolgot viszünk véghez, plusz hangeffektet is választhatunk, hiszen ki ne akarna szellentést hallva fegyvert váltani. A játékmenet lényege nem változott: 21. szintig fejleszthető karakterünk most is a sorozat tizenegy korábbi főgonoszát is megtaláljuk, akik ezúttal a jók oldalán térnek vissza, és a mozgáskultúrájuk is látványosan gazdagodott a korábbiakhoz képest.

CRASH TÉNYLEG VISSZATÉR

A Sony E3-as konferenciáján jelentették be, hogy a remake-hullám előtt Crash Bandicoot is skylanderös Senseiként tér vissza, kizárólag PS3-ra ás PS4-re, majd később a többi

A sorozat életében eddig is játszadozhattunk a lényekkel, most már viszont megalkothatjuk saját, egyedi kedvencünket is.

egyéni képességeire támaszkodva verekedheti végig magát a sokféle színes és gyönyörű pályán, amelyek alaposan meg vannak szórva nemcsak cukin nyomi kinézetű ellenfelekkel, hanem kihívásokkal, fegyverekkel, kincsekkel és egyéb gyűjtögetnivalókkal is.

TANÍTS, MESTER!

Az Imaginators másik nagy újdonsága a baromi erős és játszható tréner-karakterek, a Senseiek bemutatása, akik a saját kreálmányaink számára is kiválasztható tíz karakterosztályból kerülnek ki, és mindnek van egy Sky-Chit fogyasztó különleges támadása. Emellett a vele megegyező karakterosztályba tartozó Skylanderünknek a különleges fegyverek használata mellett titkos technikákat taníthat, illetve spéci területekre is segít eljutni, feltéve, hogy egymás mellé állítjuk őket az Erőportálon. Az összesen 31 Sensei között konzolra is, hogy segítsen a Skylanderöknek a gonosz Kaos és az ő Doomlanderei ellen vívott ádáz küzdelemben.

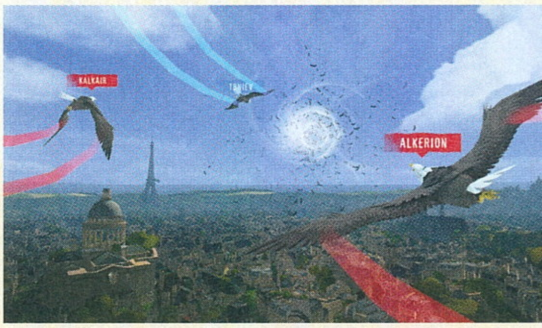
A Skylanders Imaginators október 14-én jelenik meg PS3-ra és PS4-re, Xbox One-ra és Xbox 360-ra, valamint WiiU-ra, és a kezdőcsomagban a játék, illetve az Erőportál mellett megtalálható lesz egy tűzelementál Alkotó Kristály, valamint két Sensei, Golden Queen és King Pen figurája.

Mindez idén sem lesz olcsó, de a megszokott kiváló minőség mellett garantált az újrajátszhatóság, hiszen az újonnan létrehozott Skylanderökön túl a játék több mint háromszáz korábbi figurát is támogat, játszható co-opban, valamint szerethető figuráival és poénos szövegeivel kicsiket és nagyokat egyaránt megmosolyogtató történetet ígér. Summa summarum: gyerek és kiadó örül, pénztárca sír.

KISHÍREK AZ E3-RÓL

EAGLE FLIGHT

A Ubisoft konferenciájának egyik legérdekesebb része az elhagyatott Párizs felett egymást kergető sasok territoriális harca volt, amelyben röptünket fejünkön egy VR eszközzel ide-oda bólogatva fedezhetjük fel a francia fővárost madártávlatból, miközben virtuális csőrrel és karmokkal irtjuk a gaz ellent.

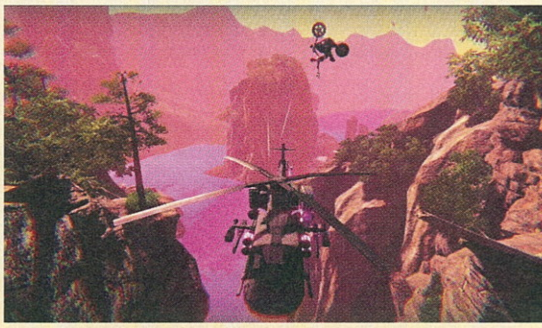


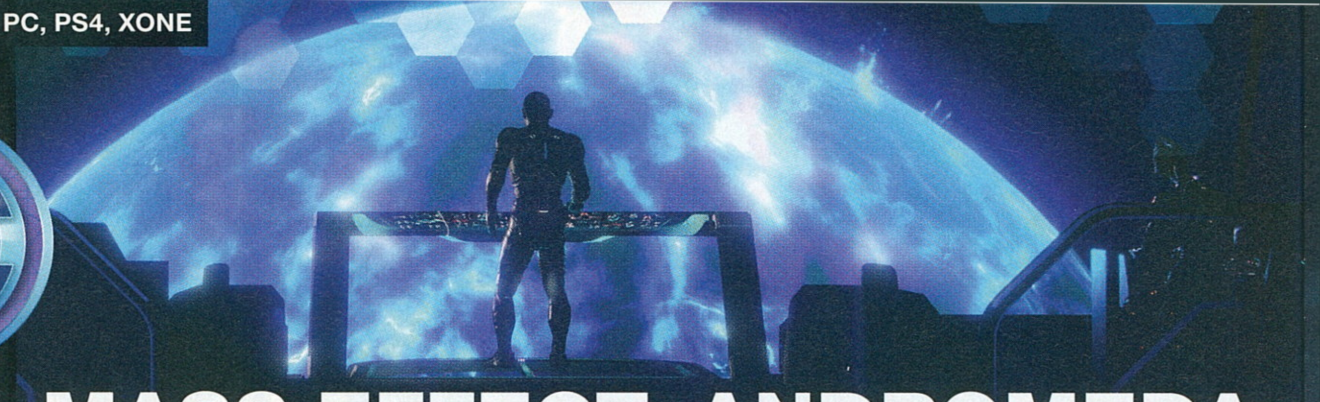
SPIDER-MAN

Az Insomniac Games gondozásában készülő PS4-exkluzív pókemberes játékról sokat elmond, hogy a leleplező trailerében látható rendkívül látványos és akciódús jeleneteket sokan előre renderelt átvezetőnek nézték, holott a konzolon futó nyílt világú akciójáték tényleges játékmenetébe engedtek betekintést.

TRIALS OF THE BLOOD DRAGON

A nyolcvanas évek neonfényes hangulatát meglovagoló motoros ügyességi játék tartalmához mérten őrült bejelentést kapott a Ubisoft konferenciáján, ám az azóta megjelent végtermék sajnos egy közepes, néhol csaknem irányíthatatlan katyvasz lett, és még csak nem is folytatja a Far Cry 3: Blood Dragont.





2016

MASS EFFECT: ANDROMEDA

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ:** BIOWARE **MEGJELENÉS:** 2017

[ÍRTA CHOCHO] Azt mondják, az űr végtelen csöndjét még a halálsikoly sem töri meg. Ez úgy tűnik, igaz, hisz nem olyan rég milliárdok nyögték a keserű véget, és csak egy bátor hősnek köszönheti a galaxis, hogy a fejlett élet nem tűnt el örökre. Az a csata azonban már elmúlt, most új horizont felé kacsint az emberiség. Valahová, ahol még nincsenek utak – oda, ahol még senki sem járt.

A Mass Effect-sorozatot folytatni nemcsak rajongók millióinak beteljesülésre vágyó álma, hanem komoly kihívás is egyben. Sőt felelősség: a harmadik rész befejezése körüli botrány rámutatott, hogy bár nem sok olyan sorozat van a piacon, amelynek vásárlótábora hegyeket mozgathat meg, de a Mass Effect közéjük tartozik. Aki egy kő alatt élt az elmúlt években, esetleg nem követte annyira a játékok körüli őrületet, annak a mellékelt szövegdobozban foglalom össze a lényeget. Itt most csak annyit mondok: a BioWare kis híján belebukott a 2012-ben kiadott Mass Effect 3-ba, a céget vezető és alapító őstagok kiléptek, az EA pedig minden korábbinál nagyobb nyomást kezdett kifejteni a stúdióra. Év végén már Twitteren gyűjtötték a rajongók kéréseit egy új játék tervezéséhez, majd jött a 2014-es E3, ahol csak röviden ismertették az alapokat: a Mass Effect új része Andromeda alcím alatt fut majd, nem számozott folytatás, hanem egy új sorozat kezdete, a megjelenés pedig nagyon messze van, majd ha kész a játék, kiadják. Nos, ez két éve volt, és bár szokatlan, de még most sem tudunk sokkal többet az Andromedáról. Pedig a program két további E3-as szereplésen is túl van – legutóbb a múlt hónapban csodálhattuk meg az EA saját, E3-at megelőző konferenciáján.

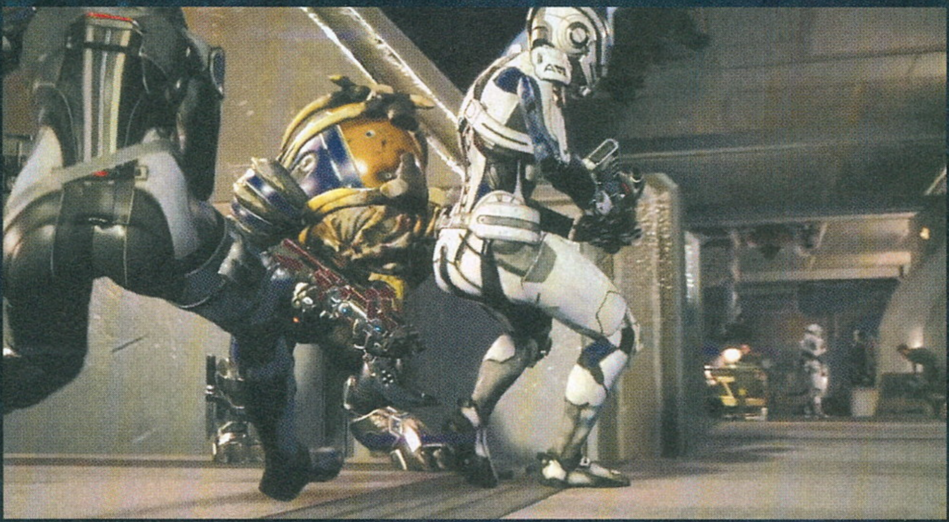
A kiadó ezúttal is szűkszavú volt: a játék 2017 elején jelenik meg, talán márciusban, de erre ne vegyenek mérget a rajongók. Az Andromeda továbbá nagyon jól néz majd ki, és beleillik a klasszikus trilógia által kivájt mederbe, miközben kellően sok újdonságot nyújt ahhoz, hogy önálló entitásként kezeljük. Mire a nagy titkolózás? Nos, mint mondtam, a Mass Effectet folytatni felelősség – a felelősség pedig ijesztő dolog.

Noha a Mass Effect-sorozat nem mindig, nem minden pillanatában okozott katarzist, általánosságban egy minden téren kiemelkedő szériáról beszélünk. Pont ezért várjuk annyira a nagy visszatérést.

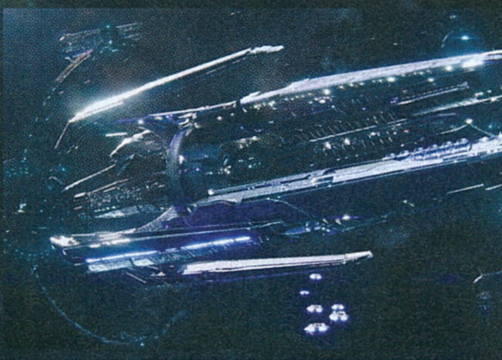
MÉGIS MI LESZ EZ?

Persze azért az elmúlt három év során bőven elegendő információ került napvilágra ahhoz, hogy általános képet formálhassunk az Andromedáról. Kezdjük minden Mass Effect-játék alapjával, a történettel! Több száz évvel járunk a harmadik rész befejezése, egyben a Kaszások ellen vívott utolsó háború után. Az emberiség, ki tudja, miért, úgy gondolta, ideje kikacsintani saját galaxisából, és útnak indított egy hatalmas űrhajót, az Arkot, avagy Bárkát, hogy sok-sok évszázados utazás árán embert juttasson az Androméda galaxisba. Hősünk, Ryder is ezen a monstrumon utazik, a játék elején pedig épp hibernációból ébred. Hiába, a tömegrelék csak a Tejútrendszerben működtek, a galaxis közti űrt hagyományos hajtóművekkel kénytelen átszelni a legénység.

A hivatalosan megerősített történetfolyam itt véget ér, helyét a találgatások, kiszivárgott



Keveset láttunk idáig a játékból, de az már most biztos, hogy fantasztikus, változatos és gyönyörű helyszínekkel lesz tele, amiket élvezet felfedezni.



információk veszik át. Az egyik legnépszerűbb elmélet szerint a Bárkát pont azért építették, mert így akarták biztosítani az emberi faj túlélését a Kaszásokkal szemben. Ez mondhatni logikus kiindulópont volna a forgatókönyvhöz, ráadásul tele lehetne pakolni a sztorit az eltelt idő eseményeit feldolgozó mellékküldetésekkel (azt, hogy mi történt a Földön a Bárka utazása alatt, egy regényfolyam foglalja majd össze, because money). Elvégre Ryder sokat aludt, fogalma sincs, mi vár rá ebben a távoli világban, ami egyébként nagyobb lesz a korábbi játéktérnél, sokkal több bolygót és csillagrendszert látogathatunk meg. Fontos szerep jut a felszíni közlekedésnek, kutatásnak, telepíthetünk bázisokat, visszatér a Mako, sőt kapunk egy újabb rejtélyes, kihalt fajt a remnantok képében. Akárcsak a klasszikus trilógiában a protiánok, a remnantok is hátrahagytak egy csomó titokzatos ereklyét, ezek pedig mindenféle szupertechnológiák kifejlesztésének lehetőségét hordozzák magukban. Az már most borítékolható, hogy a karakter bionikus személyre szabása visszatér, sőt úgy általában több RPG-elemet pakolnak a játékmenetbe, ezzel is közelebb hozva a sorozat első részéhez az Andromedát.

És ha már Andromeda: bár a galaxis új, több faj visszatér a Tejútról, lesznek például asarik és kroganok, mi több, ellenséges emberek is. Utóbbi csoportról csak annyit tudni, hogy közük van a híres/hírhedt Cerberushoz. Mit keres ez a sok furcsa szerzet az Andromedán? Egyszerű: míg Ryder és a többiek aludtak, sok idő telt el, ezt pedig egyes fajok technológiai fejlesztéssel töltötték, így minden bizonnyal modern űrutazási módszerekkel érték el az Andromedát, még a Bárka landolása előtt. Ez azonban ne tévessze meg a tisztelt olvasót, a BioWare ugyanis hódító fajként szeretné ábrázolni az emberiséget, aminek egyik legprominensebb képviselőjeként sokszor komoly döntéseket kell meghoznunk, időnként egész ökoszisztémák fennmaradása felett. Az Andromedát soha nem látott lények lakják, többen közülük nem örülnek a távoli látogatóknak, a konfliktus tehát elkerülhetetlen. Mielőtt azonban szép kék vagy piros választási mezőket vizionálnátok, elárulom, hogy a Paragon-Renegát rendszert száműzték az Andromedából. A fejlesztők belátták, hogy a „ha jó vagyok, megsimogatom az anyagyilkost és veszek neki egy új űrhajót, de ha rossz, akkor felgyújtom, kiirtom a családját, majd kiaggatom a hullákat az előtérben" felfogások között azért van egy árnyaltabb szürke zóna. Mit ne mondjak, dicséretes észrevétel, még ha játéktervezési szempontból a fekete-fehér logika egyszerűbbé is tette a stúdió dolgát.

Egyelőre úgy néz ki, 2017 elején kézhez is kapjuk a legújabb részt, csak aztán nehogy csalódjunk egy nagyobb csúsztatás miatt.

HETEN, MINT A GONOSZOK

Ryder egyébként mindenképp ember lesz, de lehet nő és férfi is, és van egy olyan sanda gyanúm, hogy míg Shepard alapból pasi volt, addig most egy hölgyet látunk majd a kezdőképernyőn. A játékmenet csapatalapú marad, összesen hét társunk lehet, nekik ismét lesznek hűségküldetéseik, sőt egyes nagy volumenű döntések is befolyásolják majd a hozzánk fűződő viszonyukat. A BioWare egyébként állítja, hogy bár az Andromeda egy nagyszabású sci-fi látszatát kelti, valójában karakterdráma: a szereplők közötti érzelmek állnak a forgatókönyv középpontjában, és minden egyes beszélgetés vagy küldetés befolyással bír a törékeny egyensúlyra. A cél egy emberközpontú, lélekkel teli történet elmesélése – mi tagadás, ez ráférne a sorozatra, az elődök ugyanis tele voltak nevetséges, kontradiktív jelenetekkel, lásd Shepard pofátlan hódításait, vagy akár egy-egy csapattag következmény nélküli kinyírását. Mármint morális szinten következmény nélküli – most komolyan, az hogy egy mellékküldetést bukunk, nem igazán reprezentálja egy barát elvesztésének katarzisát (ugye, Drax?).

A játékmenet tehát igyekszik komolyabb formát ölteni, ami jó – és nem utolsó sorban a technikai fejlődés miatt is fontos, elvégre ez lesz az eddigi legszebb Mass Effect. Az Andromedát a DICE által jegyzett Frostbite grafikus motor hajtja, egy-egy karakter több poligonból áll, mint a harmadik rész komplett pályái, szóval le fog esni az állunk. Főleg hogy a fejlesztők a korábbinál sokkal elborultabb, „idegenebb" helyszínekben gondolkodnak. Sajnálatos, hogy ezekből eddig nem láttunk sokat. A megjelenés pedig egyre közelebb kerül, kíváncsi vagyok, mikor lesz az első nagy leleplezés.

Három a magyar igazság

A Mass Effect 3 megjelenését beárnyékolta, hogy bár a fejlesztők jelentősen eltérő befejezéseket ígértek, valójában mindig ugyanúgy ért véget a sztori, csak pár apró dolgot lehetett befolyásolni a játékban. A rajongók feldühödtek, a fejlesztők fejét követelték, Ray Muzyka és Greg Zeschuk alapítók el is hagyták a hajót. A BioWare végül egy kibővített befejezést nyújtó DLC-vel próbálta megnyugtatni a játékosokat, akik bár meg nem bocsátottak, legalább elcsendesedtek. Nem véletlen egyébként, hogy a cikkben szereplő Bárka pont az Andromedán köt ki: ez elég messze van ahhoz, hogy a játék teljesen maga mögött hagyhassa a rossz szájízű lezárást. Persze emiatt nem lesznek visszatérő szereplők sem, egy-két kivételtől eltekintve (Liara?) biztos, hogy halottak.

E3 2016

DAYS GONE

KIADÓ: SCEE **FEJLESZTŐ:** SIE BEND STUDIO **MEGJELENÉS:** NINCS INFORMÁCIÓ

[ÍRTA POZANOR] A zombiapokalipszis évek óta népszerű témája filmeknek, sorozatoknak és videojátékoknak. A Sony Bend Studio, amelynek a Syphon Filter-sorozatot köszönhetjük, most ebben a stílusban próbálkozik. Új alkotásuk 2004. óta az első nagykonzolos fejlesztésük, egyben saját szellemi tulajdonuk.

A Days Gone abból a szempontból is meglepetés, hogy a show előtt nem szivárgott ki róla érdemleges információ. Az elmúlt években a zombik a mindennapok részévé váltak, rengeteg játék megjelent a témában, így a Sony Bendnek igazán kreatívnak kell lennie, ha sikert akar elérni a Days Gone-nal. A fejlesztők bizakodóak, és bár megjelenési dátumunk még nincs, a Sony konferenciáján bemutatott játékmenet-videóból jó néhány dolog kiderült.

NEM ZOMBIJÁTÉK

A Days Gone stílusát tekintve egyjátékos, nyílt világú akció-kalandjáték, aminek a helyszínéül a valamikori Egyesült Államok északnyugati területe szolgál: Washington és Oregon állam tartozik ide. Az egykor sűrűn lakott területen már alig élnek emberek: egy fertőzés két éve kiirtotta az emberiség nagy részét, a másik felét pedig átalakította értelem nélküli, vad, állatias lényekké. Azok, akik túlélték a fertőzést, biztonságosnak nevezett kempingekben élnek, de egyesek inkább választják az utakon történő magányos és veszélyes kóborlást, mintsem a „nyugodt" életet. A Days Gone főhőse is egy ilyen ember, egy fejvadász: Deacon St. John. A Sony Bend Studio több, mint három éve dolgozik ezen a játékon, amit olyan alkotások inspiráltak, mint a Z világháború, a Legenda vagyok, a 28 nappal/héttel később és a Kemény motorosok. A Days Gone által bemutatott világ nem lesz nyugodt hely: a főszereplőnek nemcsak emberi ellenfeleivel kell megküzdenie, de a fertőzöttekkel (Freakers) is, amelyeknek eddig két változata ismert.

A Newt nevű fertőzöttek egykor tinédzserek voltak: ők általában egyedül támadnak, így könnyebb is legyőzni őket. Náluk sokkal nagyobb fenyegetést jelentenek a hordák, amelyek tömegesen támadnak, egyszerre mozogva, üldözve az embert. John Garvin, a játék kreatív direktora kihangsúlyozta, hogy a freakerek nem zombik. Az utóbbiak halottak, de az előbbiek nagyon is élnek, a szokásaikat meg lehet figyelni. A hordák elől nem lehet simán elfutni, mert az csak halálba torkollna, addig kell lőni őket, amíg mind elpusztulnak.

Ha a Legenda vagyok és a Z világháború után egy hasonló videojáték volt az álmunk, az végre teljesülhet egy egyedi cím képében.

Egy ilyen világban, amikor bárhol bele lehet futni egy több száz, esetleg több ezer fős hordába, minden apróság alkalmas lehet arra, hogy megússzunk egy összecsapást. Így a fejlesztők kiterjedt kraftrendszert építenek be a játékba, aminek segítségével még egy olajpumpából is csinálhatunk hangtompítót. Minden használati berendezés átvizsgálható lesz, sokszor találunk majd különféle tárgyakat, amelyekből hasznos dolgokat lehet barkácsolni.

SZELÍD MOTOROSOK

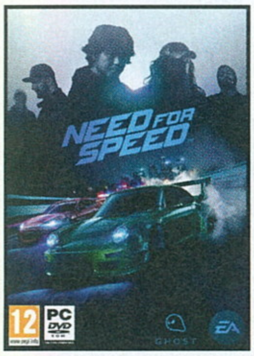
A Days Gone-t az Unreal Engine 4 egy erősen átalakított változata hajtja, grafikai stílusában pedig erősen hasonlít a Naughty Dog 2013-as mesterművére, a The Last of Usra. Bár Deacon St. John fejvadászként dolgozik ebben a veszélyes világban, motorján járja az utakat, neki is vannak emlékei és veszteségei, amelyeket elszenvedett a világ pusztulásakor. A Days Gone fájdalomról, veszteségről, kétségbeesésről, reményről, barátságról, szeretetről szól, arról, ami az embert emberré teszi. Ha a Sony Bend ennek megfelelő történetet alkot, kreatív, változatos küldetésekkel (ezeket az ígéretek szerint többféleképpen meg lehet oldani), akkor nagy baj már nem lehet. Az elkövetkező hetekben, hónapokban sokkal több részlet fog kiderülni a Days Gone-ról, de amit eddig láttunk róla, az kifejezetten tetszetős.

Olyan méretes hullámokban érkeznek a Days Gone fertőzöttjei, amire még nem nagyon volt példa, így már csak emiatt is izgalmasan hangzik a projekt.

PC GURU

ELŐFIZETÉSI AKCIÓK: EXTRA + MAGAZIN

NEED FOR SPEED (PC)



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

DOOM

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

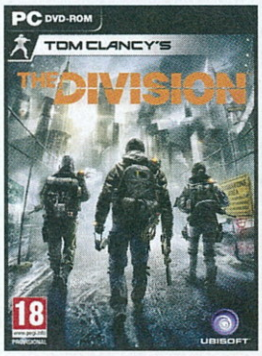
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

NATEC GENESIS G33 EGÉR

AKÁR MÁR NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(3 lapszám)	8.490 Ft
Hosszabbítással:	7.990 Ft

A Natec Genesis G33 Optical USB vezetékes, optikai egér a gamer legjobb barátja. Ergonomikus alakjának köszönhetően bármelyik kézbe beleillik, és fel van szerelve egy akár 2000 dpi felbontású optikai érzékelővel is, aminek hála az egér precíz és gyors.

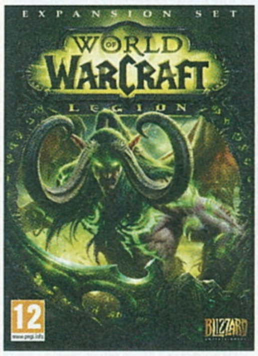
TOM CLANCY'S THE DIVISION



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

WORLD OF WARCRAFT



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

NATEC GENESIS R11 BILLENTYŰ

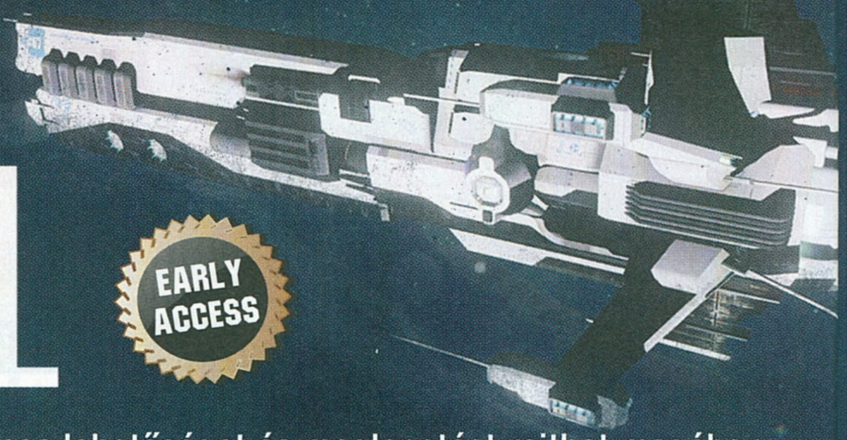
AKÁR NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(3 lapszám)	8.490 Ft
Hosszabbítással:	7.990 Ft

A Natec Genesis R11 Gaming HUN vezetékes, magyar nyelvű billentyűzet ugyan kicsi, de praktikus. Mérete ellenére (430 x 135 x 25 mm) megmaradt a klasszikus gombkiosztás. A PU védőbevonatnak köszönhetően a Natec Genesis R11 rendkívüli módon ellenáll a kopásnak.

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a WWW.PCGURU.HU webcím ELŐFIZETÉS menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbítod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.



NEMEK ŰRHÁBORÚJA

ASTROKILL

EARLY ACCESS

[IRTA ASTRODAVE] **A végtelennek tűnő világűr számos lehetőséget és meglepetést rejthet magában az új utakat kereső emberiség számára: életre alkalmas bolygókat, többé-kevésbé barátságos létformákat, mindezek mellett pedig remek helyszínként szolgálhat egy háborúhoz is.**

Még a múlt ködébe vesző 1980-as évek közepén jelent meg az akkori számítógépek teljesítményéhez képest kiemelkedő alkotás, mely nem elsősorban (egyszerű vonalakból és pontokból álló) látványvilágával hívta fel magára a közönség figyelmét, hanem a benne rejlő lehetőségek változatosságával. Űrhajónkkal bebarangolhattuk a rengeteg planétából álló „nagy feketeséget", javakra tehettünk szert, melyeket becsületes kereskedőként több-kevesebb pénzért értékesíthettünk, de természetesen kellően komoly járgánnyal felszerelkezve apró atomokra lőhettünk minden közelünkbe merészkedő áruszállítót. Ez a mű volt az Elite, amely az űrben játszódó belsőnézetes, kereskedős akciójátékok egyik megkerülhetetlen alapját képezi.

AHOGY A CSÖVÖN KIFÉR

Idővel aztán egyes fejlesztők úgy gondolták, nem érdemes bajlódni az adás-vétellel, helyette fókuszáljunk inkább a tömény lövöldözésre – így született meg többek között a remekül sikerült FreeSpace-széria, melyben a repülési modell a nyilvánvaló egyszerűsítés ellenére is valós fizikai elemeket tartalmazott. Az ASTROKILL mögött álló, texasi székhelyű Doomsday Games csapatának új anyagában a békés megoldások szintén vajmi csekély jelentőséggel bírnak, a konfliktusokat sokkal inkább a nyers erő (valamint néhány jól irányzott rakéta) segítségével oldják meg a szembenálló felek. A készítők szándéka alapján a járművünket meglehetősen életszerűen navigálhatjuk az aszteroidák és űrbázisok sűrűjében, ami elsősorban abban érhető tetten, hogy a kezelést igencsak szokniuk kell még a legedzettebb FPS-harcosoknak is. Kalandjainkat éppen ezért érdemes az oktatómóddal kezdeni, ahol egyrészt többé-kevésbé uralmunk alá vonhatjuk gépünk mozgását, másrészt pedig kapunk némi háttér-információt a két csatározó birodalomról. A háború egyébként felfogható a nemek harcának is, hiszen míg a piros színben díszelgő Külső-övi Szövetség mögött elsősorban a (korántsem) gyengébbik nem áll, addig a másik oldalon, kékben a Férfiak Uralma küzd a galaxis feletti hatalomért. Valószínűleg egyikük sem olvasta a valóságban is létező 1967-es Világűr szerződést, amely nemzetközi egyezmény alapján az aláíró felek nem helyeznek el tömegpusztító fegyvereket az űrben, legalábbis a gépágyúkkal és célkereső rakétakilövőkkel bőségesen felszerelt monstrumok aligha a világegyetem békés kutatási céljait szolgálják.

Mindemellett azért is ajánlatos a tréning viszonylagos békéjében hosszabb-rövidebb ideig elmerülni, mert azt követően az éles bevetések során egy másodpercnyi nyugalmunk sem lesz. Kezdeti bizonytalan lépéseinket célszerű minél kevesebb tolóerő segítségével megtenni, így könnyebben begyakorolhatjuk a haladást, forgást, valamint a célzó berendezés használatát. Mivel nem igazán van biztos talaj a lábunk alatt, egy gyors és hirtelen manőver során jócskán megnő tájékozódó képességünk elvesztésének lehetősége, ilyenkor pedig űrharcos legyen a pilótafülkéjében, aki újra egyenesbe tudja hozni az elszabadult gépet – egy effféle szorult helyzetben tanácsos kijelöltetni a közelben lévő baráti és ellenséges objektumokat, akikhez tudunk viszonyítani, ezenkívül a térkép is adhat némi támpontot, végső esetben pedig ne habozzunk átváltani automata kormányzásra.

ADATOK

KIADÓ
Doomsday Games

FEJLESZTŐ
Doomsday Games

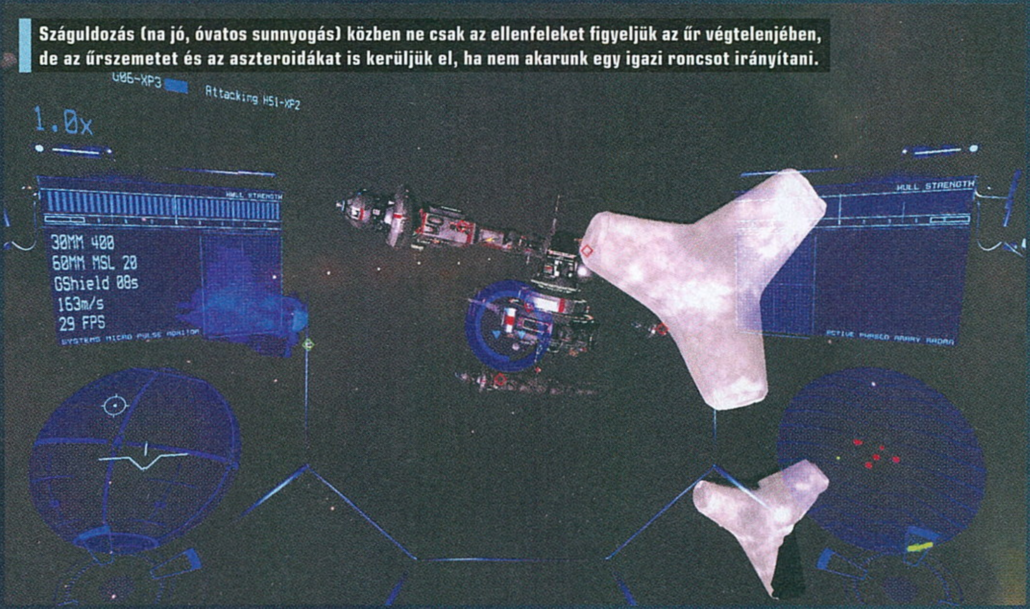
MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. május 27.

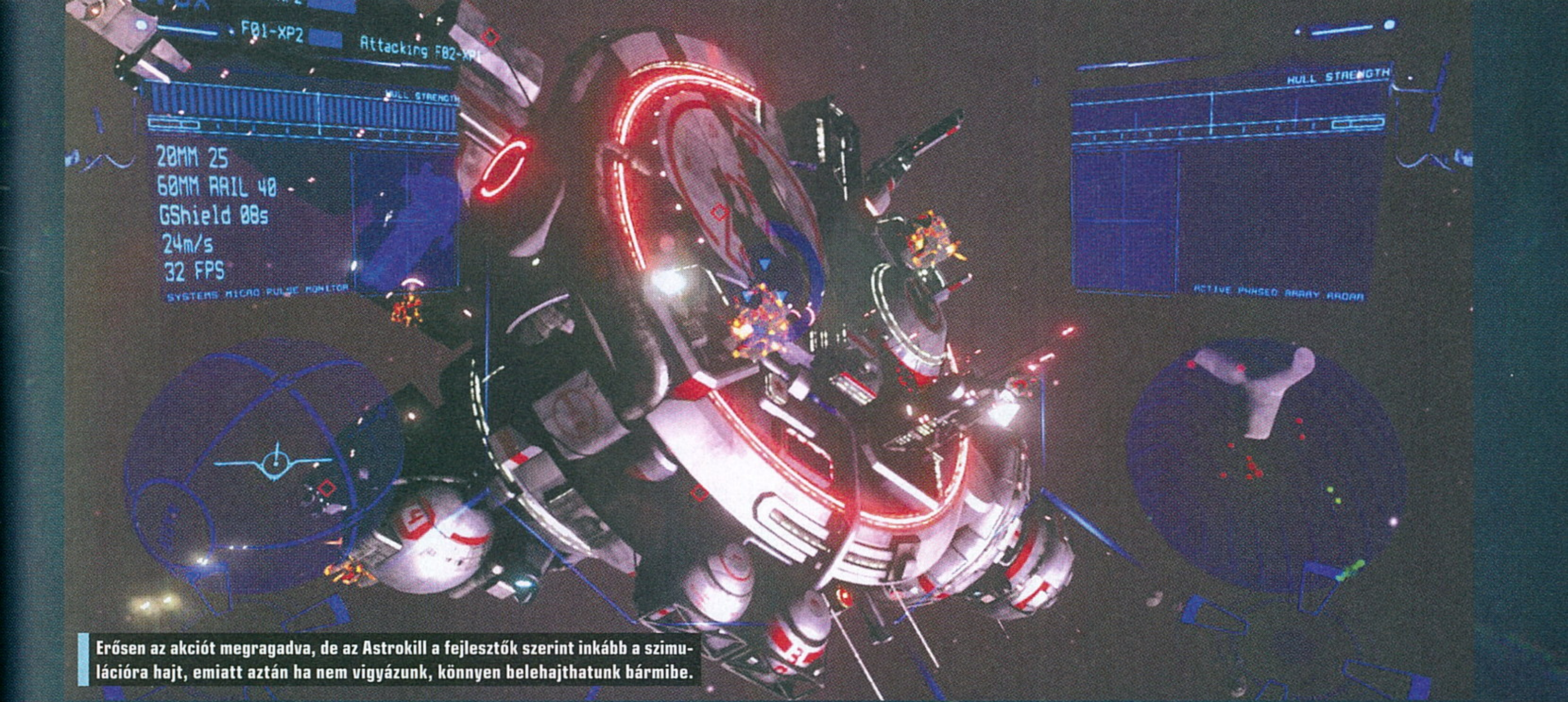
STÍLUSMINTA

Descent: FreeSpace - The Great War
1998 (INTERPLAY)

FreeSpace 2
1999 (INTERPLAY)



Száguldozás (na jó, óvatos sunnyogás) közben ne csak az ellenfeleket figyeljük az űr végtelenjében, de az űrszemetet és az aszteroidákat is kerüljük el, ha nem akarunk egy igazi roncsot irányítani.



Erősen az akciót megragadva, de az Astrokill a fejlesztők szerint inkább a szimulációra hajt, emiatt aztán ha nem vigyázunk, könnyen belehajthatunk bármibe.

ŰRHARCOSOK KLUBJA

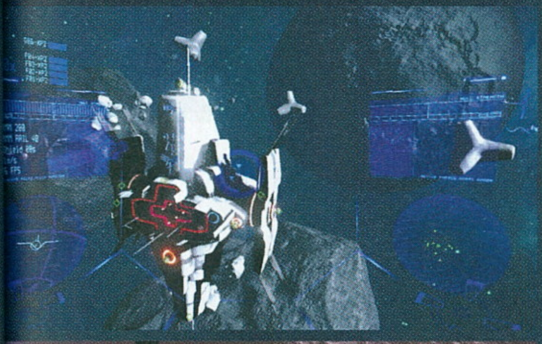
Mind a kettő egymással viaskodó birodalom saját hajóparkkal rendelkezik, ennek állománya a külsőn kívül a rájuk épített pusztító fegyverzetben különbözik egymástól: míg egyes hajók több lőszert képesek cipelni a kisebb kaliberű töltényekből, addig mások inkább kevesebb, de erősebb muníciót hordoznak a fedélzetükön. Az elsődleges gépágyú mellett mindegyikük rendelkezik meglehetősen szűkre szabott mennyiségű rakétával is, melyekkel szerfelett javasolt takarékoskodni és csak a nagyobb falatokat szórjuk meg velük. Amennyiben végleg kifogynánk tartalékainkból, készleteinket a legközelebbi állomáson tölthetjük fel, ehhez pedig csupán keresztül kell rajtuk hajtanunk, majd pedig kirepülve folytathatjuk is a mészárlást. Verdánk mindemellett igencsak sérülékeny jószág, egy-egy komolyabb sorozatot követően könnyedén végzi űrszemétként, ezért a felénk ádázul közelítő lövegeket vagy egy ügyes manőverrel kerülhetjük el, vagy pedig kényelmesen aktiválva a pajzsunkat megvárhatjuk, míg elmúlik a veszély. Efféle húzásokra azonban csak korlátozottan van mód, hiszen a védőfal igen rövid ideig működik csupán, ráadásul eközben nincs lehetőségünk tüzelni és viszonozni a ránk küldött rakétát. Túlélési esélyünket továbbá apróbb mértékben ugyan, de növeli az is, ha lehetőség szerint ráközelítünk célpontunkra, ezáltal célzás terén némi előnyre tehetünk szert, de végzetes találat esetén átülhetünk egy másik, viszonylag épségben maradt gépbe – ha még akad ilyen a csapatunkban.

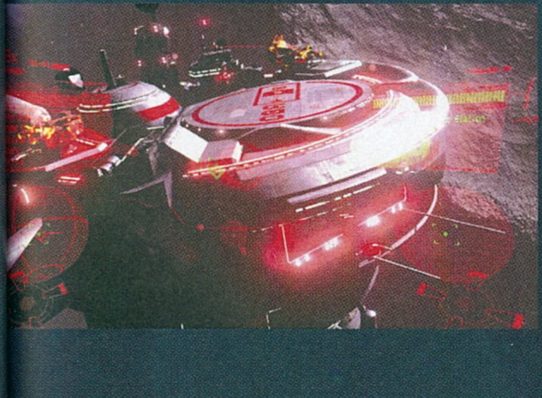
Hogy nők és férfiak között barátság nem létezhet, azt már sokan vallották. Na de, hogy mindez már háborúskodásba csapjon át... hallatlan!

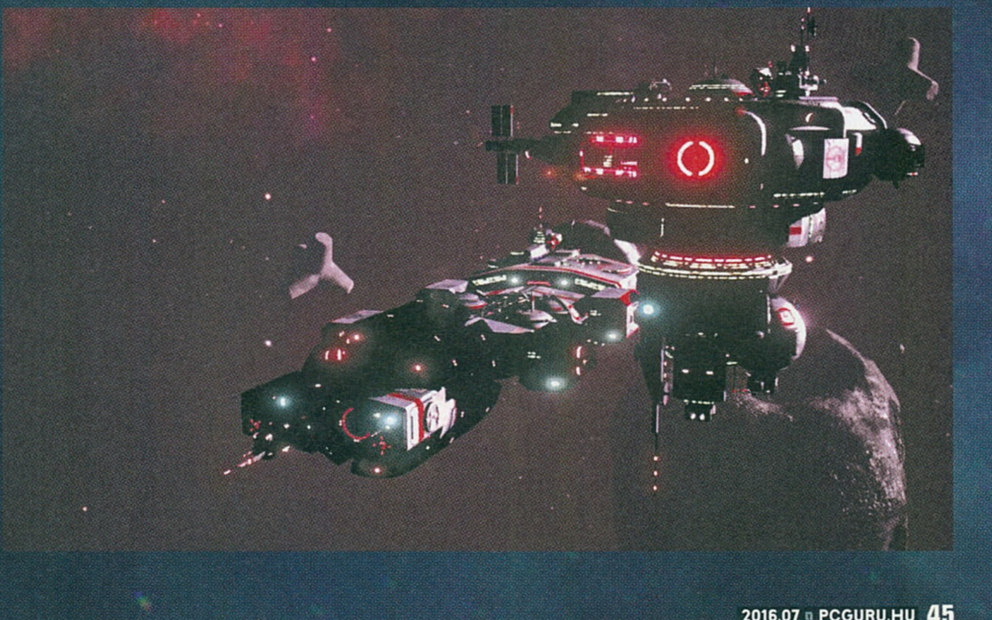
A tanítómód elvégzése után kétféle környezetben indulhatunk éles bevetésre: a közel egy tucat szintet tartalmazó kampány során a számunkra szimpatikus felet választva üzenhetünk hadat a másiknak az egyre nehezedő küldetések során, ezenkívül pedig a bátrabbak és az arcade-szerű vérengzésre vágyók túlélőmódban vehetik fel a kesztyűt a szüntelen hullámban érkező rajokkal szemben. Bármelyikre is vállalkozunk, a játék nehézsége folytán a hosszabb távú sikerhez vezető út mindenképpen kitartó gyakorlással van kikövezve.

EGY MESSZI, MESSZI GALAXIS HÁBORÚJA

Számos jel utal arra, hogy az ASTROKILL egyelőre még csak korai hozzáférésű állapotban látott napvilágot másfél éve tartó fejlesztés során. A látványvilág az Unreal motornak köszönhetően kielégítő, a bázisok és a gépek tetszetősen néznek ki, azonban a hadjárat során szövegelő társaink nemhogy szinkront nem kaptak, de mondanivalójuk is meglehetősen nehezen bogarászható ki, köszönhetően az apró betűknek. A készítők tervezik a meglévő szinteket továbbiakkal bővíteni, ezenfelül azonban alighanem sokan vetnék bele magukat az összecsapásokba többedmagukkal is, akár kooperatív, akár pedig valamilyen kompetitív mód segítségével, de az egyszemélyes mód történetét is alátámaszthatnák egy-két bevezető mozival vagy részletesebb sztorival. Javítások ugyan szerencsére gyakran érkeznek, például nemrégiben került finomhangolásra a joystickkal való irányítás, de egy jövőben érkező frissítés tartalmazhatna akár testre szabható hajókat is, netán egy-két szerepjátékszerű fejleszthető képességet. Aki azonban mindössze szakadatlan párbajokra, hatalmas robbanásokra és embert próbáló kihívásokra számít, azt mindössze 10 euróért (kábé 3200 forint) aligha érheti csalódás az amerikai srácok anyagának beszerzése során.







TERMÉSZETES SZELEKCIÓ

SAVAGE RESURRECTION

EARLY ACCESS

[ÍRTA **WILSON**] **Gyártottak már innovatív online shootert, csináltak MOBA-t, mikor a műfajról még alig hallott valaki, de képtelenek voltak megszedni magukat. Az S2 Games hiába nem a legszerencsésebb vagy a legrátermettebb csapat, mégis 13 éve állják a sarat, és most jött el az ideje annak, hogy visszatérjenek a gyökereikhez.**

Egész estés, a világ egyik legnagyobb kiadójának maximális hátszelével megtolt DOOM-reinkarnáció, ugyanezen istállóból indított Wolfenstein-offenzíva hasonló paraméterekkel, nulláról épített, rajongói közreműködéssel készülő új Unreal Tournament, és arénaharcra hangszerelt Quake-folytatás. Ha valakinek kétsége lett volna afelől, hogy az egykori klasszikusok visszatérésének korát éljük, most már biztos lehet benne, főleg, ha már olyan, manapság talán szinte alig mérhető méretű közönség által ismert különlegességek is előkerülnek a spájzból, mint a szeptemberben 13. születésnapját ünneplő Savage. Nem mond semmit a név? Nem feltétlen kellett hozzá szikla alatt élned: a 2003. szeptember 9-én kiadott Savage: The Battle for Newerth egy talán a korát minimálisan meghaladó online játék volt, amely teljesen új oldalról közelített a jobbára csak arénaharcokból álló multiplayer-világhoz, egy újabb, tulajdonképpen teljesen ötlettelen és sablonos kihívó helyett egyedi ötletekkel bőségesen meglocsolt, különleges stílusfúzióval keresve és találva meg egy piaci rést.

SZÖRNYKERINGŐ

Ez a stílusfúzió két elemből áll: az alapokat adó, teljesen hagyományos belső és külső nézetes harcból, valamint a valós idejű stratégiák központi elemeiből. Hogyan lehet látszólag két ennyire szélsőséges műfajt egy tető alá hozni? Varázslatosan – szó szerint, a Savage ugyanis egy olyan posztapokaliptikus világgal rendelkezik, ahol az emberiség a távoli jövőben megpróbálja újraépíteni a társadalmat, csakhogy ebben egy meglehetősen agresszív varázslónő vezette intelligens szörnyhorda akadályozza, így a két oldal fegyvert ragad, hogy a csatatéren döntsék el, kinek is van létjogosultsága a Földön maradni.

ADATOK

KIADÓ
S2 Games

FEJLESZTŐ
S2 Games

MŰFAJ
akció-stratégia

MEGJELENÉS
2016. 05. 21.

STÍLUSMINTA

Savage
2003 (DESURA)

Natural Selection 2
2012 (UNKNOWN WORLDS)

A Savage Resurrection annyira hű ehhez az alapfelálláshoz, amennyire csak lehet, hiszen a játék neve mellett azért is szerepel a feltámadás, mint alcím, mert ez egy vérbeli reboot, amely lényegében a modern kor eszközeivel álmodja újra azt, amit ugyanez a csapat – a MOBA-világának dióját igazán megtörni jobbára képtelen S2 – annak idején, ha nem is tökéletesített, de úgy tálalt, hogy az mind a mai napig fogyasztható legyen. Elvégre kevés tíz évnél öregebb PC-exkluzív játék

A lőfegyverek, a technika és egyben a mágia világa áll minden ezekhez kapcsolódó lehetőséggel a szolgálatunkra, így bőven van választék.

Önmagában harcolni és gyűjtögetni is jó móka, de a legizgalmasabb a parancsnokok élete, elvégre ők szabják meg a következő célpontot és utunkat is.

Persze mindenki egy hatalmas robotra és brutális tűzerőre vágyna, de a mágia és a szörnyek oldalán is van jó néhány kellemesnek tűnő érv.

mondhatja el magáról, hogy még mindig aktív játékostáborral rendelkezik, amely esetenként bajnokságokat, komoly tornákat is hajlandó megszervezni. Ez pedig nem mondható el több tucat olyan különleges, méltatlanul halálra ítélt próbálkozásról, amit előbb a fejlesztői csapat, aztán maga a közösség is hátrahagyott.

KARDOT, FEGYVERT

Egy rebootnak márpedig jobbára úgy kell működnie, ahogy a múzsájának, és a Resurrection ezen a téren nem okoz csalódást – itt is két, maximum 12 főből álló csapat küzd egymással. A cél az ellenfél bázisán található központ elpusztítása egy kifejezetten hatalmas, csak hosszú percek alatt bejárható térképen. A két opponens faj nemcsak külsőben, de felszerelés, karakterek és képességek terén is teljesen eltér egymástól, sőt a Savage világában igazából kiegészítik egymást. Az emberek elsősorban a távolsági, lőfegyveres harcban jók, míg a szörnyek a testközeli, brutális csapkodásban. Utóbbiak folyamatosan ugrálnak jobbra-balra és igyekeznek mindig mozgásban maradni, előbbiek pedig ezt próbálják egyensúlyozni jó célzással, jó helyezkedéssel.

A Savage ezen része kasztalapú, azaz mind a két oldal 6-6 eltérő típusú karakter közül választhat. Ezen szerepek felvállalása azonban aranyba kerül, így nem mindig érhető el a kiszemelt tétel. Természetesen mind a két oldal rendelkezik ingyenes kaszttal, de ez értelemszerűen a leggyengébb, legkevésbé agilis karaktert jelenti. A felhozatal impozáns, az emberek egyszerű katonát, gyógyítót, sőt még egy két lábon járó, mechaszerű, rakétákat eregető gépmonstrumot is vezérelhetnek, míg a szörnyek egy másik oldalról közelítik meg a választás kérdését, a technológia helyett a mágia erejét használva ki.

Maga a harc azonban... nos, esetlen, azaz pontosan olyan, mint az előző két Savage esetében (volt ugyanis egy 2008-as folytatás is, de ez a reboot esetében lényegtelen). A TPS nézet miatt eleve más, mint a népszerűbb online játékok, de ezt tetézik a suta és súlytalan karakterek és karakteranimációk, az alig egy tucat lőszerrel rendelkező, csigalassúsággal visszatöltődő lőfegyverek, az ide-oda cikázó karakterek miatti furcsa ütésérzékelés. Valahogy úgy lehet a legjobban elképzelni, mintha az ember páncélt adna néhány szöcskére, a markukba egy ollót, aztán bedobná őket egy ládába, és a 120-240 másodperces, átlagos életben maradási idő után kitolná a hullákat, és friss húst rakna a helyükre. Hogyan lehet ez mégis élvezetes? Úgy, hogy sok gyakorlással, komoly játékidő befektetésével az ember megtanulja, meddig ér a keze vagy a fegyvere, mikor és merre érdemes megmozdulnia, mikor tarthat egy kis szusszanásnyi időt, és úgy általában fogalma lesz arról, mit is kell csinálnia. A Savage ugyanis kőkemény csapatjáték, egyedül nekiállni már-már értelmetlen, vagy legalábbis csak arra jó, hogy a mozgást és a támadást elsajátítsa valaki, de az élvezethez, és persze a győzelemhez már iszonyatos kooperáció szükségeltetik.

A régi Savage meglehetősen népszerű lett a rajongói között, de annyi év után a fejlesztők vajon képesek egy nagyobb tábor felé nyitni?

NAGY ÖTLETEK

Ennek fő oka, hogy a felszín alatt a Savage valójában egy valós idejű stratégia: mármint szó szerint, ugyanis mind a két oldal rendelkezik egy parancsnokkal. Parancsnoknak bárki jelentkezhet, de ez a legfontosabb, a legkomplexebb, és a leghálátlanabb feladat is egyben. A parancsnok felülről látja a térképet, és közvetlenül nem szólhat bele a harcokba. Fő feladata ugyanis a háttérbirodalom kiépítése: nyersanyag-kitermelő épületeket kell leraknia, kutatóbázist kell építenie, a bázist védő automatizált lövegtornyokat sem árt, ha lerakja, és az is fontos, hogy közben terjeszkedjen is, elfoglalva a térkép stratégiai fontosságú pontjait, ott előőrsöket, kisebb-nagyobb bázisokat hozva létre. Magához az építkezéshez, a nyersanyag betakarításához szerencsére vannak MI által vezérelt egységek, de a leggyorsabb munkát a parancsnok keze alá dolgozó 11 másik játékos végezheti, akik lényegesen hamarabb felhúzhatják az épületeket, mint a gép által irányított társak. Hogy mikor és hol tudnak a leginkább a csapat sikeréért dolgozni, azt a parancsnok jelölheti ki: lerakhat markereket, melyek jelzik, ha valahol támadni / védekezni / segédkezni kell, de az már a csapaton múlik, hogy ezeket az utasításokat követi-e.

Lehet persze ignorálni, de az szinte olyan visszafordíthatatlan helyzetet teremt, melynek végén garantált a vereség – és mivel egy meccs alsóhangon is félórás, de inkább negyvenöt perces, ezért annyira nem kifizetődő makacsnak és önfejűnek lenni. Erre a Savage is megtanít, na meg arra is, hogy a csúnya külső, a suta megvalósítás mögött végtelenül egyedi, elképesztően szórakoztató ötletek is lapulhatnak – már csak egy közönség kell, amely mindezt értékeli is!

ÉLETTELEN VIDÉKEKEN

LIFELESS

EARLY ACCESS

[ÍRTA MCMACKO] **Zombik, zombik és zombik. Úgy tűnik, a popkultúrából kiirthatatlanná váltak az élőhalottak, és a játékosok sem untak még rá a posztapokaliptikus túlélésre. A Lifeless ebben a stílusban próbál érvényesülni – lássuk, hogy áll a korai hozzáférésű játék az első kiadás után!**

Egyesült Államok, Maine, Stillwater Bay régió, 2021 – tíz évvel járunk a nulladik számú zombifertőzés után. A civilizáció darabokra hullott, az élőhalottak pedig ennyi év után is az utcákat-mezőket járják. Így megy ez a kontinentális vidéki zónában is, ahol a szépséges táj kontúrját csoszogó, cafatos csókák csúfítják. Stillwater Bay valaha egy kirándulóközpont volt, mostanra azonban már csak a romos házak, kopár tarlók és egy magányos világítótorony jelzi, hogy ezen a környéken valaha emberek tengették a mindennapjaikat. Szerencsére ennyi idő után sem maradtunk remény nélkül. Tíz év nem kevés idő, de mint tudjuk, mindennél szívósabbak tudunk lenni, ha a túlélésről van szó. A helyi szembenálló erők lootolással, kereséléssel és kisebb csatákkal próbálják megoldani a mindennapok viszontagságaiból fakadó problémákat.

Ahogyan azt a jó túlélő-szimulációktól megszokhattuk, indítás után eléggé védtelenek vagyunk a hullák hordáival szemben, maximum egy kard segítségével óvhatjuk életünket.

EMBER EMBERNEK FARKASA

A fennmaradt két frakció tehát úgy feszül egymásnak ebben a reménytelen helyzetben, mintha csak az lenne a legfőbb dolguk, hogy gyerekes háborúsdit játsszanak. A Spártai Falanx a tipikus agresszív, militarista (és mellesleg kannibál) kommuna, akiknek semmi sem szent a túlélés érdekében. A Nova Védők pedig a szituáció jófiúi, akik a gyógyírt keresik a fertőzés megállítására. A túlélés titka azonban nem mindig az emberi ellenfelek totális lezúzásában keresendő. A másik frakcióhoz tartozó jómadarak léptei, lövései, lámpáik keresőfényei hamar a közelségükről árulkodhatnak. Ha úgy érezzük, hogy nincs értelme harcba bocsátkozni, úgy jobb is, ha meghúzzuk magunkat valamelyik sarokban. Ha azonban a túlerő a mi oldalunkon áll, akkor elő a stukkerrel, és nyomás a lootért!

LOOT A LELKE MINDENNEK

Ki gondolná, hogy a survival műfaj egyik legjelentősebb játékmechanikája, a keresgélés-lootolás is tiszteletét teszi a Lifelessben? A kérdés persze költői – nyilván óriási hangsúly van azon, hogy minden fiókba, minden szemétkupacba, de még a zombik tetemei környékén is körbenézzünk, hátha találunk valami olyan élelmet, ruhát vagy fegyvert, ami segíthet minket a túlélésben. Az élelemmel és a folyadékkal is csínján kell bánni, karakterünk ugyanis éhes-szomjas lesz a sok rohangászás után. Ráadásul, ha bénázunk egy zombival vagy ellenféllel való pofozkodás (jobb esetben lövöldözés) közben, akkor a táskánkban lapuló gyógyszereket is be kell vetnünk életerőnk visszatornászása érdekében.

Sajnos a jelenlegi állapotban a házak és egyéb helyiségek eléggé ismétlődő mintát mutatnak, így mindig tudjuk, hogy melyik fiókhoz, melyik szobába kell mennünk, ha lootra fáj a fogunk. Azonban ahogy azt fentebb is írtuk: érdemes az emberi ellenfelekkel is csínján bánni. Hiába megyünk 2-3-as csoportokban, ha a szembejövő

ADATOK

KIADÓ
Green Man Gaming Publishing

FEJLESZTŐ
Rigid-Soft

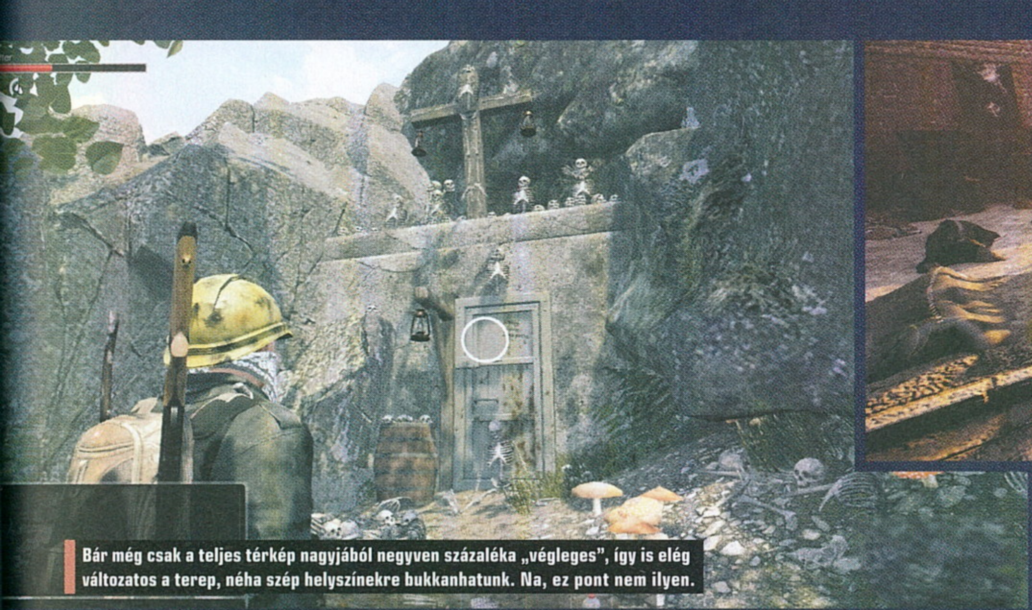
MŰFAJ
túlélős-zombis MMO-FPS

MEGJELENÉS
2016. 06. 16.

STÍLUSMINTA

DayZ
2013 (BOHEMIA INTERACTIVE)

H1Z1
2015 (DAYBREAK GAME COMPANY)



Bár még csak a teljes térkép nagyjából negyven százaléka „végleges", így is elég változatos a terep, néha szép helyszínekre bukkanhatunk. Na, ez pont nem ilyen.

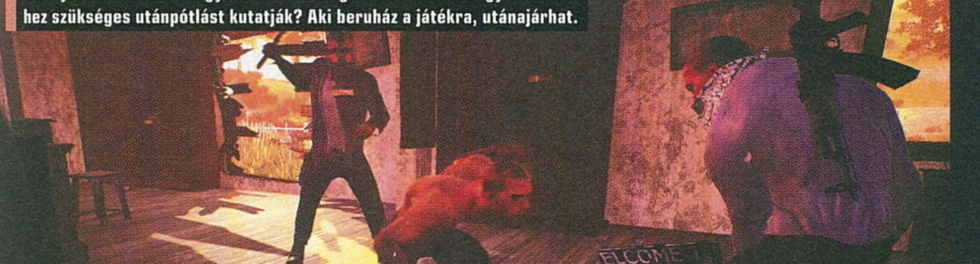
ellenséges frakció ötösfogata pillanatok alatt bedarál minket. A PvP persze miről is szólhatna (jelenleg), mint mások cuccainak felmarkolásáról? Farkastörvények uralkodnak, és soha nem lehet tudni, hogy az ütött-kopott Glockot mikor tudjuk lecserélni egy az ellenfél hátizsákjából kihalászott legendás, lila színnel jelölt revolverre.

MENNYI? ENNYI?!

Jelenlegi állapotában a Lifeless körülbelül csak élménymorzsákat tartogat, a további tartalmak később érkeznek. Stillwater Bay környékének úgy a 40%-a van „közel végleges" állapotra hangolva, de persze a többi rész is bejárható, maximum nem sok látványosságot találunk a környezetben. A kontent bővülése amúgy egy jól kitalált ütemterv szerint fog érkezni. A készítők egy stabil alappal indítottak; fagyások csak ritkán akadnak, de azért az ütközésdetektálással, az animációkkal, a térkép használhatóságával (pl. merre is néz a karakterünk) még lesz mit dolgozniuk. Aztán jönnek a tényleges tartalmi bővítések. Karakterünket RPG-jelleggel tudjuk fejleszteni, sőt a skilleket is a saját szájízünk szerint válogathatjuk majd, a hőstutujgatáshoz pedig a külsőnk variálása is hozzátartozik. XP, loot és fejlődési fa – minek, ha nincs küldetés, ahol élesben kamatoztathatjuk a saját tudásunkat? A később érkező NPC-k által szolgáltatott questek a világ hátterének kifejtését is megcélozzák, de a pillanatnyi játékélményhez is vastagon hozzátesznek majd. A készítők aztán némi gazdasági vonalat is ígérnek, vásárlással, verdíjakkal (ez különösen jól hangzik), később pedig a zombik és a rendkívül fontos végjátékos tartalmak is kapnak némi turbózást. Ezekkel kapcsolatban még csak találgatni lehet, révén hogy a szaftosabb infókat folyamatában csöpögtetik a stockholmi indie arcok.

Látszódik, hogy még korai hozzáférésben van, fejlesztési munkálatait pedig folyamatosan végzik, de a Lifeless jó alternatíva lehet a műfajban.

Nagy probléma jelen pillanatban, hogy a játék nem túl szép (Mondjuk a stílustársakhoz képest még akár csinosnak is lehetne mondani.). A program vizuálisan kielégítő látványelemei leginkább az Unreal motor alapkészleteiből származtathatóak. A fás-füves részek is elmennek szódával, de az épületek, a civilizáció maradékai (roncsok, szeméthalmok) nem mutatnak túl a többi, hasonszőrű Early Access túlélősdi színvonalán. Ráadásul a játék elég gépigényes is. Bár az első patchekkel jelentősen javítottak a kód teljesítményén, azért most is kompromisszumokat kell kötni, ha egy közepes gépen akarunk a játékkal játszani. Ha pedig minden effektet leveszünk minimumra, a program úgy néz ki, hogy egy közepesebb beállításokkal operáló Stalker is körberöhögi, pedig aztán az tényleg nem mai jószág. Szóval jópofa dolog az U4 motor skálázhatósága, de olyan gusztustalan szintekig lehet egyszerűsíteni a látványt, hogy felmerül: inkább a tényleges optimalizációra kellene a hangsúlyt fektetni, mintsem a végtelenségig butítható részletekre.

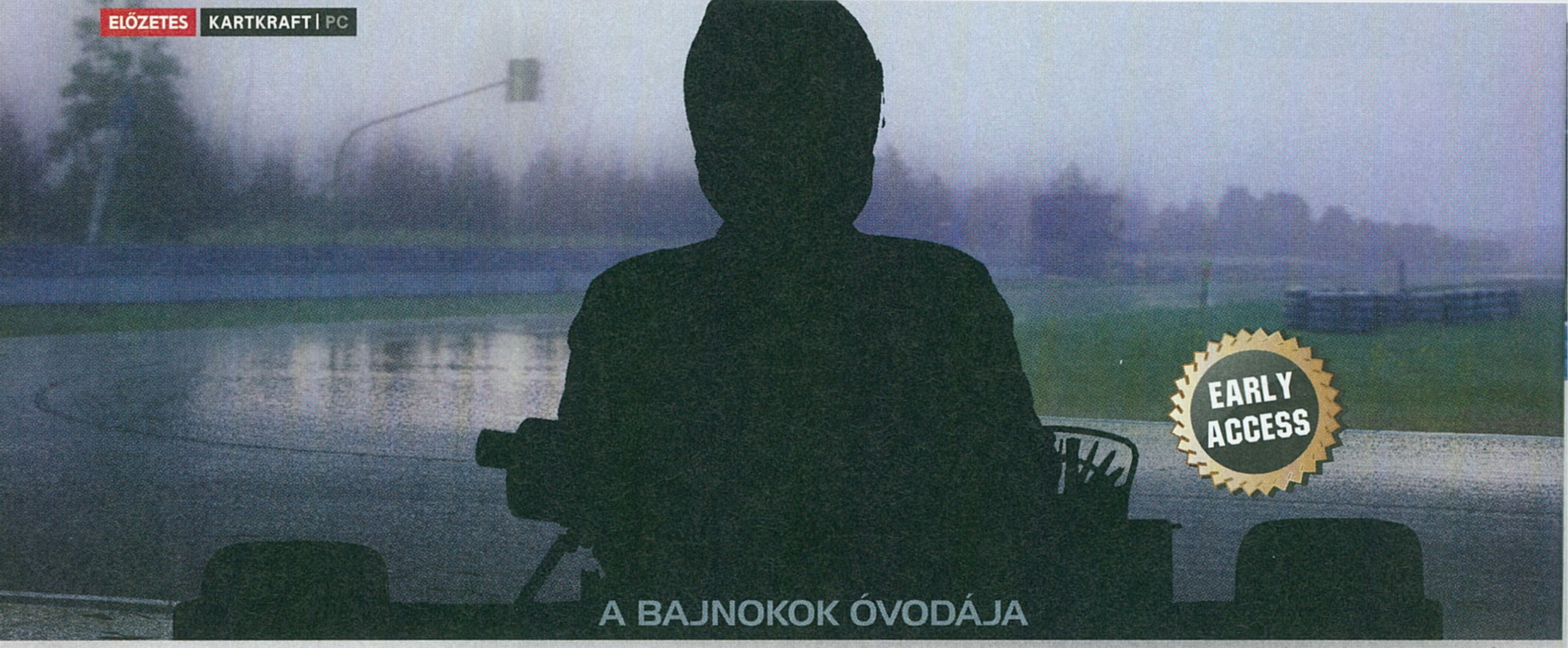


A helyi suhancok az elhagyatott házakban garázdálkodnak. Vagy a túléléshez szükséges utánpótlást kutatják? Aki beruház a játékra, utánajárhat.

ZOMBÓZIS

Jelenleg tehát felemás a kép. Egyelőre nagyon az elején vagyunk ennek az utazásnak, a független csapat viszont nagy lelkesedéssel ontja magából a patcheket, így remélhetően hamar abba a skatulyába tehetjük a játékot, amire az „ezt már érdemes lehet elővenni" címkét ragasztottuk. Aggodalomra adhat okot, hogy egyelőre kevesen vannak a szervereken. Sőt a helyszín sem túl nagy, így lehet, mire az érdemi tartalom bekerül a játékra, addig a könyökünkön jön majd ki a durván 3x1.5 négyzetkilométeres terület leosztása.

Főleg akkor ajánlott tehát az Early Access verzió beszerzése, ha ellenállhatatlan késztetést érzünk arra, hogy egy program bővülését, fejlesztését belülről is nyomon kövessük, utóbbit támogassuk. És ezzel együtt megelőlegezzünk a fejlesztőknek annyi bizalmat, hogy a befektetett 20 euróért egyszer csak (a távoli jövőben) teljes értékű játékot kapunk majd. Ha csak egy multi-alapú zombis túlélőjátékra vágysz, akkor vannak kidolgozottabb alternatívák is a piacon. Mindenesetre érdemes figyelni a fejlesztés és a patchek stádiumát. Ha érkezik a quest-alapú tartalom (és esetleg egy akcióba is belefutunk), akkor azon a ponton lehet érdemes belevágni a svéd csapat zombis túlélőtúrájába.



A BAJNOKOK ÓVODÁJA

KARTKRAFT

[ÍRTA GEBBBE] **Mindenki kicsiben kezdte. Michael Schumacher, Nico Rosberg, Lewis Hamilton és még sokak nevét felsorolhatnánk, akik gokartozással alapozták meg a karrierjüket. A Black Delta által készülő KartKraft testközelbe hozza számunkra ezt a nagyszerű versenyágat.**

Kezdjük azzal, hogy autós játékok bőven akadnak már a piacon, a versenyt igen nehéz volna felvenni olyan címekkel, mint a Project CARS, az Assetto Corsa, a DiRT Rally vagy az Automobilista. Nem véletlenül említettem szimulátorra hajazó címeket, hiszen a KartKraft inkább tűnik egy komoly szimulátornak, mintsem egy könnyed vasárnapi kocsikázásnak. A terv persze az, hogy ne csak a keményvonalas versenyzők élvezhessék, hanem a szórakoztató játékélményt keresők is elégedettek legyenek a programmal. Azt már most ki merem jelenteni, hogy a csapatépítő gokartozások mellett a család vasárnapi szórakozása sem lesz ugyanolyan békés, mint régebben volt.

ADATOK

KIADÓ
Black Delta

FEJLESZTŐ
Black Delta

MŰFAJ
verseny-szimulátor

MULTI
van

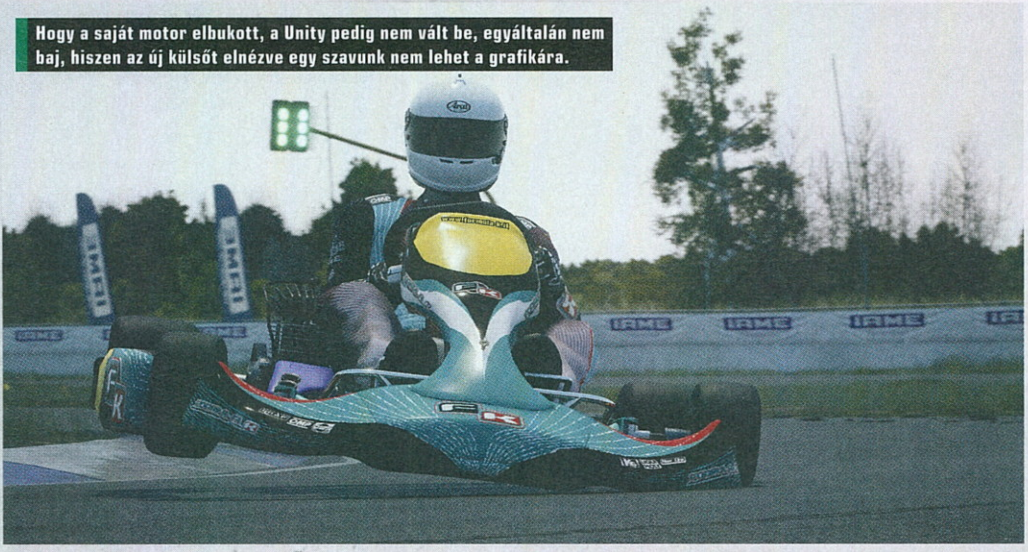
STÍLUSMINTA

Project CARS
2015 (BANDAI NAMCO)

Kart Racing Pro
2016 (PIBOSO)

NA DE MI AZ A BLACK DELTA?

A Black Delta egy mindösszesen 14 főt számláló fejlesztőstúdió a messzi Ausztráliából. Az ügyvezető igazgató, Zach Griffin felel szinte mindenért, ami a cég irányítását és személyi állományát érinti. Igazi szenvedélye az autóversenyzés, gyerekkorában is a Grand Prix 1-2 és a Formula 1 programok kötötték le, majd némi modderkedéssel eltöltött év után elhatározta, hogy játékot, azon belül is szimulátort fog fejleszteni. Röviden ez a KartKraft „édesapjának" története, és annak a játéknak, amely a kis csapat és a 9 programozó ellenére fantasztikusan néz ki, már most, korai hozzáférésben is. Sokan bánnak rosszul az Unreal Engine 4-gyel, de ez az ausztrálokról abszolút nem állítható. Érdemes csak megnézni pár képet az esős aszfaltról és az azon csúszkáló gokartokról. A játék optimalizálása elfogadható, de még abszolút nem végleges: a program egyébként 2007 óta íródik, a saját motor összerakásával kapcsolatos próbálkozások azonban nem voltak túl célra vezetőek. Váltottak Unityre, majd később a már említett UE4 lett a végállomás. Egy-egy a semmiből előtűnő terepelem okozhat néhány kellemetlen percet, de optimalizálás terén is lesz még sok foltozás. Zach szerint a játék fizikájának tökéletesnek kell lennie, hiszen a gokartok nagyon különlegesen viselkednek. Szinte az egész egy fix test, amit leginkább csak az útviszonyok által átadott rezgések jellemeznek. A kormánymű borítását már most hatalmas élvezet nézni, azt várva, hogy vajon mikor kapjuk az arcunkba az egészet.



Hogy a saját motor elbukott, a Unity pedig nem vált be, egyáltalán nem baj, hiszen az új külsőt elnézve egy szavunk nem lehet a grafikára.

A MÉZESMADZAG UTÁN

A játék megjelenésével kapcsolatban konkrétumokat még nem tudunk, a jelenlegi ígéretek az év végéről szólnak. Az biztos, hogy a korai hozzáférésű program már fent van a Steam áruházában, de még nem vásárolható meg, csak tesztelésre osztanak ki példányokat. A fizikai modell ígéretes, teljesen más érzés szárazon és esőben vezetni (pörögni össze-vissza), de törésmodell jelenlétét még nem véltem fölfedezni. Tudom, nem ez a lényeg, de a futam óriási dodzsemezésbe tud fulladni, ennek a kasztnit érintő hatásaira pedig igenis

kíváncsi vagyok! A gokartok képesek egymásba akadni, az ellenfelek is elég könnyen kibillenthetőek az egyensúlyukból, de az AI-nak köszönhetően ezt nem mindig mi fogjuk végrehajtani.

Sok autós programmal megesik a dolog, hogy a gép nem képes hibázni. Itt ez garantáltan nem így van. Mindenki ölre menő harcot folytat, nem egyszer mentem el a fűben vagy a kavicságyban vergődő gépek mellett, amikkel nyilvánvalóan nem csiperkegomba után kutattak a verseny közepén. Kíváncsi voltam persze, hogy mi történik egy valóban fékevesztett karambol hatására. Nem gondoltam, hogy amit látni fogok, az majd a Wreckfestre fog emlékeztetni, de nemes egyszerűséggel kirepültem az ülésből az aszfaltra. Bevallom persze, hogy ezt nem én találtam ki magamtól, hanem egy képernyőmentést láttam korábban, amelyen repül a pilóta. Ahogy a Mythbustersben szokták ilyenkor kiírni: confirmed.

A tartalom még felemás, de minden teljesen hivatalos köntösben fog pompázni – 4 géposztályban, 16 gyártó kínálatából pakolhatjuk össze a vasunkat. A pályák egytől egyig lézerszkenneltek, valós helyszínek lesznek, ízelítőnek 4 készült el idáig. Szimulálva lesz a gumikopás, ahogyan a hőmérséklet változásával összefüggő tényezők is. A karrier első fejezete játszható még csak, de a barátlistánkkal már szinkronizálódnak az időeredmények, szóval láthatjuk, hogy mennyit kell még fejlődni egy jó partihoz.

A fizikára már most sem lehet panasz - Gebbe erre a képre reflektál a cikkben, mert bevállalta a kísérleti alany szerepét, majd repült egy nagyot.

Ha igazán minőségi gokartozós élményre vágyunk, most úgy tűnik, hogy a KartKraft lehet majd a legjobb választás.

PROJECT KARTS

A funkciók persze itt nem érnek majd véget. Lesz online többjátékos mód (a legdurvább terv szerint akár egyszerre 40 résztvevővel), melyhez dedikált szerverek állnak rendszerbe, több pálya és választható motor, ligatámogatás és persze Steam Műhely is. Ezzel meg is válaszoltam azt a kérdést, hogy a modderekhez miként viszonyul a Black Delta. Kifejezetten támogatják az ilyen törekvéseket, már csak az igazgató múltját nézve sem érdemes ennek az ellenkezőjétől tartani. A mai szimulátorok sorába illeszkedvén támogatást kapnak a többmonitoros konfigurációk is, de a VR-ról még nem szól a fáma.

A verseny már most nagyon mozgalmas, hiszen az edzéseken és az időmérő során is a mezőny összes tagja a pályára vonul, hogy egymást segítve/akadályozva fussák meg a leggyorsabb köridőt, majd aztán a gördülőrajtnál a legjobb helyről várhassák a futamokat. Akár a való életben, előfordulhat, hogy nem sikerül megalkotni a megfelelő formációt a rajthoz, ilyenkor nem kell a mezőnynek egy teljes kört megtennie a következőhöz, hanem a pálya egy alternatív útvonalán szinte rögtön megismételhető a rajtprocedúra. A kicsi, könnyen kopó gumiabroncsok és a tankkapacitás tényével máris megmagyaráztam ennek miértjét. Akármilyen komolyan is hangzik ez, tökéletes „simcade" élményt ígérnek a fejlesztők, amely egy kontrollerrel is legalább annyira élvezhető lesz, mint a legdurvább szimulátoros felszerelés birtokában. A megjelenés utáni tartalmakat illetően egyértelmű választ nem lehetett elkönyvelni, csak azt, hogy jó ok nélkül nem fognak pénzt kérni senkitől sem – jelentsen ez bármit. A KartKraft ugyan még el sem készült, de a nagyon távoli tervek már a második részt is szövögetik. A motor alkalmas más autós program fejlesztésére is, de a BD kifejezetten a gokartozásra fókuszál.

HATÉKONY SPÓROLÁS

Az árat illetően még nincsenek információink, de ahogy az minden Early Access címnél megszokott, a korán beugróknak jóval kedvezményesebb lesz majd, mint a végleges verzióra beruházóknak. Minden esetben hangzatosak az ígéretek, ám ha a KartKraft tényleg mindezt (amit leírtunk) megadja később a végleges verzióval, senkinek sem lesz oka a panaszra. Amit kipróbálhattam, az meggyőzött, és le is nyűgözött egyszerre, mert szinte hihetetlen, hogy csak kevesen dolgoznak a programon. Annyi szent, hogy ha olcsón meg akarjuk úszni ezek után a gokartozásokat, elég csak egy műanyag széket vásárolni, kitördelni az összes lábát és leülni egy kontrollerrel a padlóra. Na, ugye, hogy nem akarunk majd többet pályabérletdíjakon osztozni a kollégákkal!

VAN ÉLET A WOW-ON TÚL?

Gloria Victis

[ÍRTA CHRIS] Szereted a középkori játékokat, de már eleged van a Mount & Blade-ből? Nincs három darab Titan a gépedben, de szeretnél te is MMORPG-vel játszani, havidíjról viszont hallani sem akarsz? Akkor lehet, hogy a Gloria Victis pontosan neked készül.

EARLY ACCESS

Igazi őrültségnek hangzik, ha valaki 2016-ban MMORPG készítésére adja a fejét, hiszen nagyon úgy tűnik, hogy szépen lassan hanyatlásnak indult ezen játékok korszaka. Persze a WoW mellett nem is igazán akadtak kihívók az elmúlt években. A Guild Wars 2 és az Elder Scrolls Online, valamint azok expanziói mellett csak kisebb címek ütötték fel a fejüket a piacon, idén pedig már csak egy megszokott WoW-kiegészítőre és pár „kisebb" alkotásra számíthatunk, olyanokra, mint a Crowfall, a Pathfinder Online, vagy a City of Titans. De még ezen nem túl ismert alkotások mellett is eltörpül a Gloria Victis nevű online szerepjáték, amely voltaképpen egy csúnyácska Mount & Blade MMO-játékba öntve, azaz egy középkori, nyitott világú MMORPG. Jól hangzik, ugye? Nos, valóban csábítóak a jellemzők, de a megjelenésig még bőven van mit csiszolni a játékon.

ALFÁT SOSE!

Ahogy mondani szokás, senki sem kíváncsi arra, hogyan készül a virsli vagy kolbász, de a legtöbben nem mondanak nemet, ha eléjük rakják azokat friss kenyérrel és mustárral. Mi elkövettük azt a hibát, hogy megnéztük, hogy készül a Gloria Victis, ami majdhogynem elvette a kedvünket az egész MMORPG-zéstől, de a kezdeti megrázkódtatások után hátrébb dőltünk és megpróbáltuk a hibái ellenére élvezni ezt a középkori kalandot. Hogy képben legyetek a játékkal kapcsolatban, tudni kell róla, hogy egy nagyon kis csapat munkája, közel tucatnyian készítik 2012 óta. A program a Unity motorját használja, amiről a Layers of Fear óta tudjuk, hogy értő kezekben bizony hatékony eszköz, jelen esetben viszont ezt nem igazán mondhatjuk el. A táj, az épületek és a városok viszonylag elfogadhatóan néznek ki, de a karakteranimációk rettentő darabosak és már-már nevetségesen gagyik, szóval egy nem túl szép játékról beszélünk.

Viszont amennyire gyerekbetegségekkel küzd a Gloria Victis a látvány terén, annyira tűnik kiforrottnak a harcrendszere. Akció esetén fontos, hogy testközelbe kerüljünk ellenfeleinkkel, és úgy kell irányítani csapásainkat és szúrásainkat, hogy azok valóban landoljanak riválisainkon. Nem jelölhetjük ki célpontjainkat, hogy biztosítsuk találati esélyeinket, nincs mágia (csak átkok, így a tűzlabdát, jégvihart el lehet felejteni), és nagyon fontos, hogy a hárítás (pajzzsal vagy fegyverünkkel) mikéntjét is elsajátítsuk, különben nagyon hamar bedarál minket akár egy 2-es szintű róka is. A harcok során fontos szerepet kap az állóképesség, tehát nem rohangálhatunk teljes testpáncélban az egyik ellenféltől a másikig. Minden ütésünkre össze kell szedni az erőnket, hogy az valóban sebezzen, és tudnunk kell, hogy mikor érdemes kitérni a támadások elől, vagy épp hárítani azokat. Ezenkívül változtathatjuk a csapás- és a szúrásirányokat is, tehát mindent összevetve egy komplex és életszerű harcrendszert sikerült a játékba tenni. Fegyverek terén természetesen széles választék áll rendelkezésünkre: kardokat, fejszéket, dárdákat és buzogányokat is használhatunk, illetve kapunk egy íjat is, amivel a távolabbi célpontokat tűzdelhetjük tele. Külön érdekesség, hogy az íjászat esetében fontos, hogy amennyiben messzebb van egy ellenfél, akkor magasabbra célozzunk.

ADATOK

KIADÓ
Black Eye Games

FEJLESZTŐ
Black Eye Games

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2016. 06. 09.

STÍLUSMINTA

Mount & Blade
2008 (TALEWORLDS ENTERTAINMENT)

Guild Wars 2
2012 (NCSOFT)

WE NEED MORE MESTEREMBER!

Jelentős szerepet kap a játékban a crafting-rendszer is, ami hasonló mélységgel bír, mint a harc. Összesen 8 szakmát tanulhatunk ki, de ezek közül legfeljebb csak 1-2-ben válhatunk mesterré. A crafting hasonlóan épül fel, mint sok más MMO-játékban, tehát alapanyagokat kell begyűjtenünk, azokat fel kell dolgoznunk, hogy végül elkészülhessen a kívánt eszköz. Gyárthatunk fegyvereket, páncélokat, pajzsokat, íjakat,

„Nem mozdulok innen senki emberfiáért... Folytassuk, te gyáva kukac! Jó. Kiegyezek veled döntetlenben."

Nem mondhatni, hogy a Gloria Victis a legszebb korai hozzáférésű játék a piacon, sőt nem is ez az elem az erénye, de azért vannak jó pillanatai.

ékszereket, de felhúzhatunk akár épületeket és erődöket is, sőt még hajókat is ácsolhatunk frakciónk számára. Ezekből a tárgyakból és épületekből pedig minél többet készítünk, úgy lesznek egyre jobb minőségűek. Igazából olyan jól működik a crafting-rendszer, hogy a játékosok maguk gyártják saját felszereléseiket és cserélgetik egymással cuccaikat, aminek köszönhetően a gazdaság teljesen önálló életet él. Az egyetlen gond ezzel az, hogy a lootrendszer a háttérbe szorul, és senki nem azt nézi, hogy milyen kard esett ki egy banditából, hanem hogy volt-e nála két kvarckristály vagy egy acélrúd. Persze ehhez is hamar hozzá lehet szokni, csak épp el kell felejteni mindazt, amit a többi MMORPG-ben megszoktunk.

KI-FOSZTÓKÉPZŐ

Azok viszont, akik nem kedvelik a PvP környezetet, és inkább küldetéseket szeretnek helyi NPC-k számára megoldani, lehet, hogy messziről elkerülik majd a Gloria Victist. Itt ugyanis a PvE sajnos a háttérbe szorul, és sokkal erőteljesebben dominál a PvP, amelyben a frakciók játékosai folyamatosan ölik egymást, hogy területeket hódítsanak el a másiktól. Ez ráadásul kicsit kockázatos is, ugyanis ha leölnek minket, az ellenfélnek lehetősége lesz kifosztani a hullánkat. Ilyenkor a győztes kap egy bizonyos pontszámot, aminek megfelelően elvehet tőlünk pár cuccot, ami nem túl vidám dolog az áldozat szemszögéből nézve. Ez a kifosztásra alapuló rendszer tehát nem túl barátságos, de szerencsére a készítők folyamatosan finomítják, valamint a legfontosabb tárgyainkat csak nagyon szerencsétlen esetben veszíthetjük el. Ettől függetlenül elég riasztónak hangzik a kompetitív szegmens, és mivel ez képezi a játék gerincét, így

vélhetően a Gloria Victis nem lesz sokak kedvence. Öröm az ürömben, hogy részt vehetünk lovagi tornákon is, ahol kifosztás nélkül megúszhatjuk a kudarcot, de ezek nem túl népszerűek a játékosok körében.

MMORPG-k 2016-ban

Kicsit szomorúan vettük tudomásul, hogy egyre kevesebb hírt kapunk készülő online szerepjátékokról, de szerencsére idén érkezik pár nagyobb cím. Itt van például az évek óta készülő Star Citizen, ami az űrszimulátorok világát mossa össze egy komplett gazdasági és életszimulációval. Aztán augusztus végén érkezik a Legion, azaz a World of Warcraft hatodik kiegészítő csomagja, ami tutira bevonz magához majd pár millió játékost. Ezenkívül nagy reményeket fűzünk a Kickstarteren hatalmas sikert aratott Crowfallnak is, ami elméletileg még idén érkezik és jelenleg korai hozzáférésben érhető el a nagyobb összeget adományozók számára. Szóval nincs miért aggódnunk, lesz mivel játszani idén is.

INGYEN JÖHET?

Mindez persze lehet, hogy csábítóan hangzik számotokra, de talán jobb, ha vártok a végleges vagy legalább a béta változatáig a programnak. Jelen pillanatban ugyanis még korai hozzáférésű alfa-fázisban van a Gloria Victis, tehát tele van bugokkal és hiányosságokkal. Az egy dolog, hogy néha átesheünk a terepen, vagy a levegőben lóg valami tereptárgy, de sokan kihasználhatják ezeket a hibákat és úgy ölik le a többi játékost, hogy azok nem tehetnek ellene semmit a szerverváltáson kívül. Nem beszéltünk még az árazásról sem, ami nem elhanyagolható tényező. Jelenleg fizetős játékról beszélünk, melynek nincs havidíja (a 20 eurós, tehát mindösszesen 6400 forintos összeg biztosítja a fejlesztési költségeket és a szerverüzemeltetést), de a megjelenésre azt ígérik a készítők, hogy ingyenes játszható lesz a program próbaverziója, a további tartalmakat pedig költekezés nélkül is feloldhatjuk abban, miközben a korai hozzáférést támogatók alapból mindent megkapnak a végén. Szóval érdemes lehet figyelemmel kísérni a Gloria Victist, de jelenleg csak a legeltökéltebbeknek javasoljuk a vásárlást.

ELVÉTETT UGRÁS

MIRROR'S EDGE™ CATALYST

[ÍRTA **MIGUEL**] A Mirror's Edge nyolc éve azt mutatta meg, hogy igenis érdemes a folytatások helyett az újdonságokra koncentrálni. A Mirror's Edge második része sajnos ugyanezt mondja: kár folytatni, főleg így.

Nyolc év telt el azóta, hogy az Electronic Arts igazán merészet húzva, a semmiből indulva, az alapoktól kezdve felépítette Faith, a futár sztoriját, a Mirror's Edge-et (ME). A ME első része sok szempontból formabontó volt. Eleve, főhősnek egy erős és határozott nőt tettek meg a fejlesztők, ami bár nem teljesen egyedi dolog, de azért nem is olyan gyakori, mint amilyennek lennie kellene. Viszont majdnem teljesen elszakadtunk a női karaktereknél megszokott klisétől: Faith nem volt se lufimellű cicababa, se bikinipáncélba bújt, vérengző amazon – egy ügyes csajt kaptunk, aki baromi jól tudott futni. A most megjelent folytatásban, a Mirror's Edge Catalystben Faith is visszatér, meg a város, a futás, a harc, sőt úgy általában minden, amit az első részben megszerettünk. Sajnos azonban nem pontosan úgy, ahogy megszerettük.

VAN HITEM A MAGAS FALAK ELŐTT

Kezdjük az alapokkal, hiszen sokan lehetnek, akik kihagyták az első részt! Tehát: a játék egy parkour-szimulátor, vagyis a hangsúly végig azon lesz, hogy belső nézetben futva és ugrálva közlekedünk egy erre kifejezetten alkalmas város épületeinek tetején. Az általunk irányított nő, Faith, egyike a futóknak. A futók afféle postások, akikre azért van szükség, mert a digitális üzenetküldést már annyira ellenőrzése alatt tartja a karhatalom, hogy az emberek (és persze főleg a nem túl törvényes eszközökkel operáló emberek) inkább fizetnek a Faith-hez hasonlóknak azért, hogy a lehető leghamarabb juttassák el a szajrét A-ból B-be. A hatalom megtűri a futókat, de azért annyira nem szereti őket, hogy adott esetben ne hunyjon szemet, ha a rendőrök és a város biztonsági emberei az üzenet elkobzása mellett alaposan el is verik a hírnököket. Faith az első részben komoly bajba keveredett, nagyon nem is részletezném, a lényeg, hogy a második felvonásban a sittről szabadulunk épp, és természetesen nagyjából a börtön kapuján kívül tett első lépésünkkel vissza is térünk arra az útra, amely a folyamatos futást jelenti.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

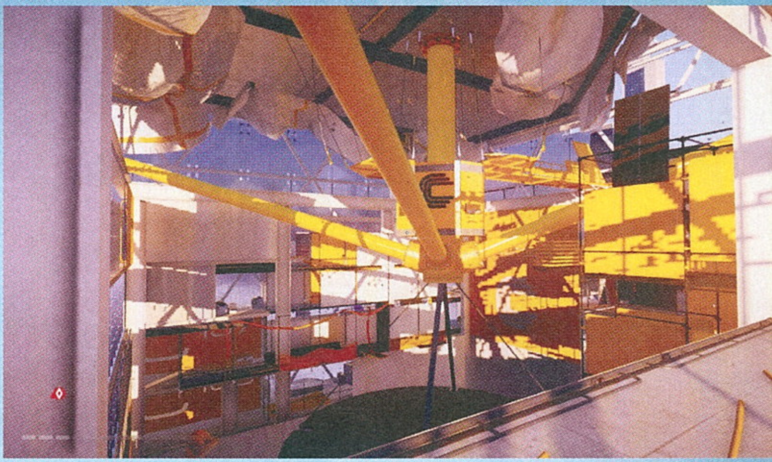
MŰFAJ
akció

MULTI
van

INFO

A Mirror's Edge Catalyst június 9-én jelent meg PC-re és konzolokra. A PC-s változat itthon nem kapható dobozosan, Originen 60 euró, azaz kb. 16 ezer Ft.

A helyzet az, hogy most spoilermentesen azért össze kéne foglalnom a történetet, de neki sem állok. Főleg azért nem, mert tulajdonképpen nincs mit elmondani. Unalmas, lelketlen, kidolgozatlan személyek tökéletesen unalmas, lelketlen és kidolgozatlan párbeszédein keresztül vezet az út a játék elejétől a végéig, néha szinte vártam, hogy a szereplők hosszan belenézzenek a kamerába, mint a Barátok közt legrosszabb jelenetei végén. Összesen talán, ha két említésre méltó karakter van a sztoriban, és ezt nem úgy értem, hogy a főszereplő mellett, mert a protagonista is minimum fura.



Egyrészt lecserélték a szinkronszínészt, az új nő pedig a szöveg felolvasása mellett nem sok extrát tudott hozzáadni Faith-hez. A másik, hogy bár a játék afféle eredettörténet, ahol Faith-ről, a húgáról és a szüleiről tudunk meg egy halom infót, igazából könnyen kiszámítható, ráadásul rosszul rendezett az egész. A kedvencem az volt, mikor egy állítólag imádott karakter halálát egészen pontosan nulla érzelmi reakcióval vette tudomásul mindenki. Ne legyen félreértés, az első rész sem a finoman cizellált történetív miatt lett az egyik kedvencem, de a Catalystben egyrészt mindent a szánkba rágnak, másrészt az összes szereplő egy-egy jól körberajzolható kliséhalom, harmadrészt pedig nulla jellemfejlődés vagy meglepetés van az amúgy nem is túl hosszú történet során. Ráadásul elég komoly buggal is harcolnom kellett: folyamatosan le volt maradva a kép a szinkronhoz képest. Nem a világ legerősebb PC-jén futtattam a játékot, az tény, de azért ha négykás videókkal megküzd a processzor meg a videokártya, ne legyen már probléma egy előre renderelt mozijelenet lejátszása. Amúgy nem csak nekem volt ilyen gondom, a neten több fórumban is előkerült a dolog, ugyanakkor sokan vannak olyanok is, akiknek egyáltalán nem jelentkezett a csúszás.

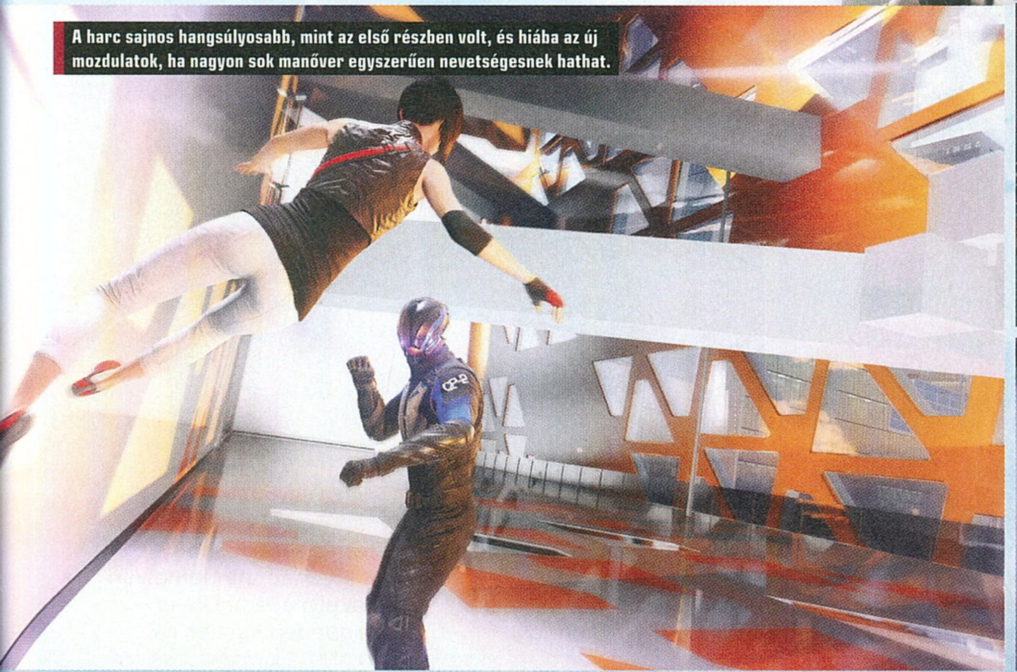
TARZAN ÉS BATMAN

Nagy újítás, hogy Faith most már nemcsak a saját erejére hagyatkozva juthat el minél magasabbra, minél gyorsabban, hanem kötelet lövő kütyükkel is játszhat. A mágneses kampóval felszerelt kötelet kétféle helyzetben vethetjük be. Az egyik, amikor úgy akarunk átlendülni egy komolyabb szakadék fölött, mint Tarzan a liánon – kell valami biztos pont a mélység felett középen, és huss, már ott is vagyunk. A másik, mikor simán csak fellifteznénk a csuklónknál fogva, mint Batman: sajnos itt is feltétel, hogy a játék alkotói tervezzenek nekünk valamit, amit célba vehetünk. Sajnos hiba, hogy nem bárhol, vagy legalább nagyon sűrűn használható dolgok ezek. Nagy kár.

FUT, AHOGY CSAK BÍR

Ha már a látottaknál tartunk, folytassuk is ott az értékelést! Ahogy mondtam, nem erőgépen játszottam, sőt olyan régi a PC-m, hogy jelen sorok írásakor ki kellett nyitnom a rendszerleírást a Windowsban, hogy lássam, mi is van a gépházban. Szóval annak ellenére, hogy az EA pár héttel a megjelenés előtt ránk hozta a frászt a durva gépigénnyel, közepes grafikai beállítások mellett minden komolyabb para nélkül futott a Phenom II X4 965 – Radeon R9 200 – 8 giga RAM trión. A probléma tehát nem is a teljesítménnyel volt, hanem hogy a készítők félúton elvesztek a nagyon egyszerű dizájn és az egyszerűen csúnya, vagy inkább részletszegény megoldások között.

A város látképe maga lenyűgöző, megint megvan, hogy az ember néha megáll és nézelődik, főleg ha valamiért valamelyik felhőkarcoló tetejére is sikerül feljutni. Az is rendben van, hogy a játék alapvetése szerint jórészt háztetőkön futkározunk, és hát a háztetők nem valami izgalmas dolgok. Viszont a teljesen tök ugyanúgy lerakott pallók, az egy kaptafára épülő csővezetékek, a szakasztott ugyanolyan ládák és dobozok nem azt mutatják, hogy egy végletekig alaposan tervezett városban vagyunk, hanem azt, hogy egyszerűbb volt legenerálni a pályákat, mint kézzel odaigazgatni az apróságokat.



A harc sajnos hangsúlyosabb, mint az első részben volt, és hiába az új mozdulatok, ha nagyon sok manőver egyszerűen nevetségesnek hathat.

A sztori sem nagy szám, sőt teljesen értelmetlennek tűnik, mintha csak alibiből hegesztették volna a játék alá. Pedig az elődben rendben volt.

Azt nem mondom, hogy nincsenek efféle apróságok: a megmászható falakon hagyott cipőnyomok például ilyenek, de tényleg erőlködnöm kellene egy felsoroláshoz. A legjobban az olyan kihagyott ziccerek fájnak, mint a menedékházként szolgáló bázisok, illetve az egyes szereplők saját lakásai. Ezek között van néhány hangulatos, de itt is az elnagyolt, lelketlen üresség a jellemző. Nagyon nagy kár, mert ehhez tényleg nem kellett volna sok energia, bár így jobban kitűnnek az olyan részletek, mint hogy az egyik, toronyházban található helyszínről a függöny mögött, a párkányra kilépve kell meglépni.

Az, amit a városról írtam, főleg azért rossz, mert az első rész küldetéses felosztása után most nyílt világot kapunk, viszont csak részben igaz, hogy oda megyünk, ahova csak akarunk. Egyetlen egyszerű szabály van: bárhova is

akarjunk menni, az mindenképpen egy tetőn legyen, esetleg egy megfelelően felkészített ház belsejében. Az odalent elterülő utcára ugyanis nem mehetünk le, leszámítva az olyan alkalmakat, amikor elvétünk egy ugrást vagy egy fordulót, és a rémülettől zihálva az utcaszintig zuhanunk.

Oké, értem, a tetőn van a helyünk. De kicsit úgy tűnik, mintha a játék készítői maguk sem tudták volna, hogy akkor most tényleg a külvilágtól elszigetelve fussunk, vagy azért jó lenne néha belecsöppenni a hétköznapokba is. Azt a megoldást választották, hogy bár nem mehetünk le az utcára, néha bele-belefutunk civilekbe. Egy-egy teraszon ott lézeng néhány ember, ahogy a tetőablakon benézünk, látunk egy odabent beszélgető párt, de nagyjából ennyi, az életünkre törő biztonsági embereken kívül szinte tök üres a milliós nagyváros.

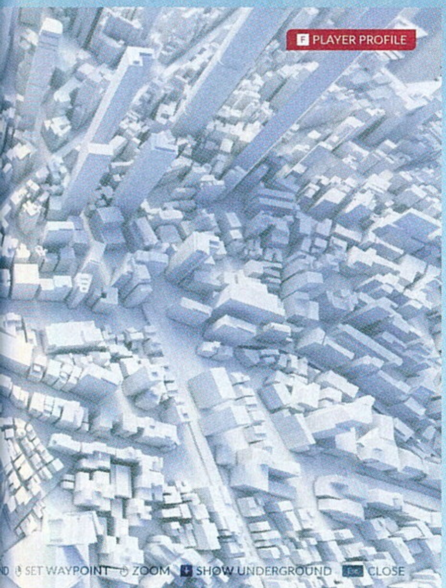
AKIK MINDENKI ELŐL ELFUTNAK

A játék főszereplője, kiváló akrobata, remek parkourös. Egy vérbe fojtott tüntetésben vesztette el a családját, azóta csak Noah-ban, a futók egyik vezetőjében bízhat.

A feketepiac ura, akinek Faith is rengeteg pénzzel tartozik. Kapcsolatuk azonban nem ennyire egyszerű, Dogen egyértelműen oda van a lányért, csak a saját önző módján.

Faith vetélytársa, aki folyamatosan bizonyítani próbálja, hogy ő a legjobb futó a városban. Valamit nagyon titkol, és leginkább arroganciával palástolja a gyengeségeit.

Az egyik legbefolyásosabb vezető a futók világában. Próbálta úgy nevelni Faith-t, hogy felkészítse minden olyan veszélyre, ami Glass városában várhat rá.



A város nagy és nyitott, csak épp a játékmenet mit sem tud kezdeni a szabadon bejárható, vagy mondjuk úgy, beszaladgálható területekkel.

Szerintem már az is jobb lett volna, ha az utcára lenézve kiszúrnánk pár embert, vagy a mellettünk elsuhanó mágnesvasút szerelvényeibe bekukkantva látnánk néhány arcot, de nem, egy kisebb magyar falut sem lehetne megtölteni azzal az embermennyiséggel, amellyel ebben az állítólagos megapoliszban összefutunk. Különösen érdekes, vagy hát inkább furcsa így aztán az, amikor mégis belefutunk valakibe, például a mellékküldetéseket osztó NPC-kbe, akik a tetőn várakoznak türelmesen, függetlenül attól amúgy, hogy csak simán épp arra járunk, vagy loholunk, nyakunkban a fél nemzeti gárdával – állnak, és próbálják ránk sózni küldetésüket.

HARCOLNI MUSZÁJ (SAJNOS)

Hogy a játék küldetései mennyire jók vagy rosszak, azt nehéz megítélni. Sokan felháborodnak majd talán, hogy nagyon sokat kell futni, de ez nagyjából olyan, mintha a Diablóban a harcot utálnád, a Fifában meg a meccseket. A ME: Catalyst egy parkourös, futós játék, és ez is a legjobban sikerült része: még az első epizódnál is sokkal folyamatosabb, simább az, ahogy futunk a tetőn, a falon, ahogy ugrunk, vetődünk, és persze csúszunk. Természetesnek tűnik egy oszlopba kapaszkodva, 90 fokot lendülve bevenni a kanyarokat, vagy épp jó néhány emeletet zuhanva, egyszerűen kibukfencezni a komoly sérülést és rohanni tovább.

Sajnos azonban valahogy szinte minden más félrecsúszott. A fejlődési rendszer például nagyon fura, eleve úgy kezdjük, hogy a 14 megtanulható képességből kilencet már ismerünk. Oké, hogy alapvető dolgok ezek, mint a futás vagy az ugrás, de hát jó, hogy nem tettek be olyat, hogy pislogás, vagy mit tudom én, lélegzés (hopp, olyan pont van). Ennél sokkal komolyabb baj, hogy az ember valahogy nem várja a szintlépést, nincs az az érzésünk, mintha valóban fejlődnénk, hiszen ami Faith-nek elméletileg javulás, az nekünk egy újabb (ráadásul nem túl összetett) gombkombináció. Nem egyszer fordult elő velem, hogy tényleg csak akkor jutott eszembe új képességet választani, mikor a játék anélkül leküzdhetetlen akadály elé állított, és hirtelen szükségem lett arra, hogy egymás után kétszer is tudjak futni a falon.

De ami ennél is sokkal idegesítőbb, az a harcrendszer. Megtanulható, használható, nincs is vele baj, inkább simán csak idegesítő, mikor a játék négy-öt, elektromos bikacsökkel vagy épp puskákkal felszerelt szekust küld ránk, aztán ha azokat lenyomjuk, még ötöt. Aztán még ötöt. Persze, vannak jó pillanatok, például hagyni, hogy fussanak utánunk, felfutni a falon, és fordulásból lerúgni a legközelebb állót, de sajnos egy idő után elfogynak a lehetőségek, és sima hirig lesz az elméletileg látványos közelharcból. Mondjuk az nem rossz ötlet, hogy ha Faith folyamatosan fut, szinte golyóálló lesz, mert az ellenség nem tudja eltalálni, de az már hülyeség, hogy simán körbe-körbe futva is elérhetjük ezt a hatást. Néha elkezdtem dudorászni a Benny Hill főcímzenéjét, úgy egész elviselhető volt.

Viszont az, hogy a játékból teljesen kivették a fegyveres harcot, nos, az nettó agyrém. A hivatalos magyarázat az, hogy a Krieger Security őreinek fegyverei csak a gazdájuk DNS-ét (ujjlenyomatát? tök mindegy) érzékelve működnek. Valójában meg az az ok, hogy a programozók lusták voltak. Az első rész egyik legjobb eleme volt, hogy ha akartál, használhattál fegyvert, de nem használtál, mert különbnek érezted magad a gyilkos szemétládáktól. Na, ez egy kiváló példa arra, hogy lehet egy jó első részből lelketlen, tulajdonképpen számozott folytatást gyártani.

Csalódás lett az új Mirror's Edge, ennek így nem sok értelme volt. Nem baj, talán majd harmadszor.

A Mirror's Edge Catalyst nem rossz játék, olyan értelemben, hogy nagyjából bugoktól mentes, sok tekintetben kidolgozott, kihívást és hosszabb távú elfoglaltságot biztosító program, de valójában köze sincs már ahhoz a kultjátékká nemesedett, cserébe sokszor idegesítő, csőszerű és korlátozott mozgásterű programhoz, ami az első rész volt. Bármilyen irányból is nézem a fejlesztéseket, valójában nem érzem úgy, hogy hozzáadott értékkel gazdagodott volna a folytatás az elődhöz képest, sőt sokszor üresnek, érdektelennek, klisésnek és hatásvadásznak, de ami ennél is rosszabb, néha elnagyoltnak és összegányoltnak éreztem, amit kaptam. Mondanám, hogy mivel szinte biztos a folytatás, így a harmadik részben lesz lehetőség javítani, de nem lennék őszinte. Faith már eleget futott, ha csak ennyire telik, talán jobb lenne, ha megfogadná az őt szabadon bocsátó börtönőr tanácsát, és tényleg valami rendes meló után nézne.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-3250 @ 3,5 GHz / AMD FX-6350 vagy jobb, 6 GB RAM, GeForce 650 Ti / R9 270X, 25 GB HDD.

Így utólag simán kibírtuk volna, ha kell még 8 év a fejlesztésre. Amíg futni kell, nincs baj, de sajnos nem csak futni kell.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A parkourös rész tényleg jó, és bőven van tartalom.

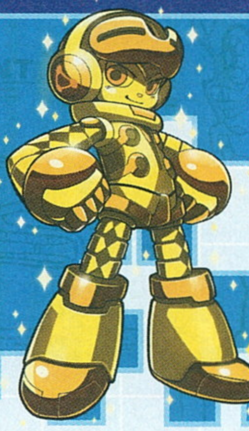
KONTRA

Sajnos minél tovább futsz, annál jobban látod a felszín alatti igénytelenséget.

65%

ROBOTHŐS ÚJRATÖLTVE

Mighty No. 9



[ÍRTA **MCMACKO**]

Kicsi kék robotember fut a képernyő bal széléről a jobb felé, kerülgeti az akadályokat, aprítja a cuki robotsereget, és a pálya végén nagy főellenféllel küzd meg. De ez nem Mega Man, hanem egy új kaland: üdvözöljük köreinkben Becket, a kilences számú Tekintetest!

A Mighty No. 9-ről sokat fog még csacsogni a videojátékos szakma. Nagyon távolról indítva a cikkünket, érdemes elmesélni, hogy honnan is indult a Kickstarter-sikersztori. A Capcom gyakorlatilag magasról tojik a Mega Man-sorozat rajongóbázisára, így nem csoda, hogy az istállóból katapultált Inafune Keidzsi pillanatok alatt összekalapozta a pénzt a spirituális Mega Man-folytatás fejlesztésére. Mi több, a négymillió dollár (picit több mint egymilliárd forintnyi zsozsó) bődületes elvárásokat és a rajongók feltüzelt állapotát hozta magával. A játék egy bő éves csúszás után jelent meg, a sajtó és a felhasználók pedig alig pár nap alatt miszlikre szedték a programot. Tényleg ennyire rossz a játék, vagy egy olyan újszerű tömegjelenséget figyelhetünk meg, amiből szociológus doktoranduszok sora ír majd szépreményű disszertációt? Járjunk utána!

TEKINTETES ROBOTURAK

Szögezzük le előre: a Mighty No. 9 (MN9) tényleg úgy lett felépítve, ahogyan az egy Mega Man-rajongó nedves álmaiban is összeállna. Inafune mesterék mindent lekoppintottak saját korábbi kult-játékaikról, amit csak tudtak. A MN9 valahol félúton jár egyébként a NES-es Mega Man-sorozat és a később 16-biten indult (majd PS2-ig húzódó) Mega Man X-széria stílusjegyei között. Röviden kifejtjük azoknak, akik nem ismerik a dörgést: adott nyolc robotmester (nevezzük ezeket a Tekintetes Roboturak Társaságának), amik sejtelmes okokból meggajdulnak, és az emberiség ellen fordulnak. A tiszta szívű kilences számú droidra, azaz főhősünkre hárul a szerep, hogy nyolc társát hűvösre tegye. Mindegyik Tekintetes saját pályával rendelkezik, ezek végére érve a fő feladatunk az adott robotúr legyőzése lesz. (Még jó, hogy nem rák úr ellenfelekkel kell küzdenünk, hihi.) Ez egyszer sem lesz egyszerű feladat, révén a pályák trükkösek, és muszáj próba-hiba módszerrel betanulni, hogy miképpen lehet túlélni a megpróbáltatásokat. A főnökharcok pedig adott stratégiát igényelnek, ahogyan az a japán akciójátékok nagykönyvében meg van írva. Ki kell tanulni a mozgásokat, be kell biflázni a támadási mintákat ahhoz, hogy eredményesen daráljuk le a karakteres főgonoszokat. Adalék a történethez, hogy a robotmesterek tulajdonságát elszipkázva (azaz a fegyvereiket asszimilálva) a további főnökök tyúkszemére léphetünk. Ergo érdemes például tűzzel menni a jégkirálynővel szembe, mert effektívebbek lesznek a támadásaink.

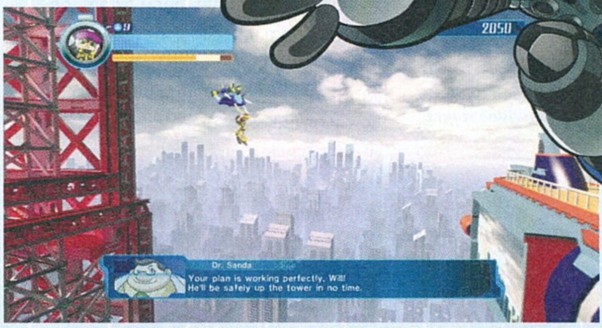
ADATOK

KIADÓ	Deep Silver
FEJLESZTŐ	Comcept, Inti Creates
MŰFAJ	platformer
MULTI	van

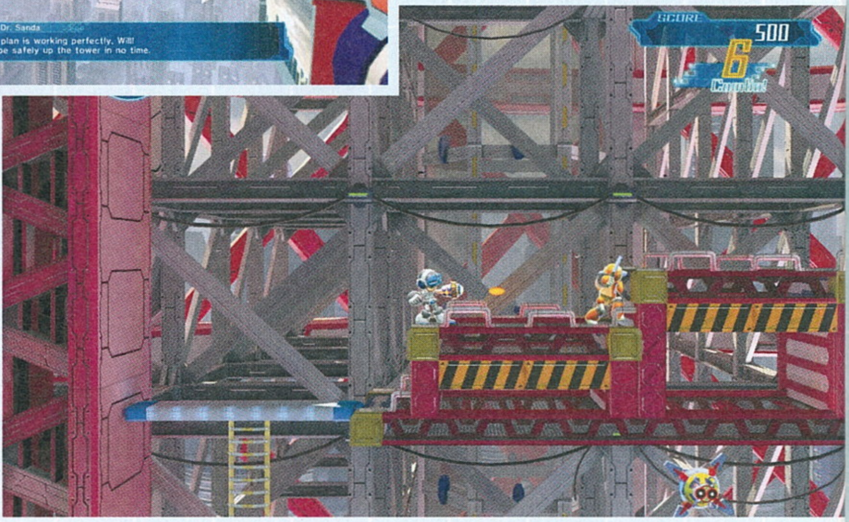
INFO

A játék 2016. június 23-án, 20 eurós áron jelent meg PC-re. Újgenerációs konzolokon is elérhető, később pedig az összes aktív platformot beveszi a játék.

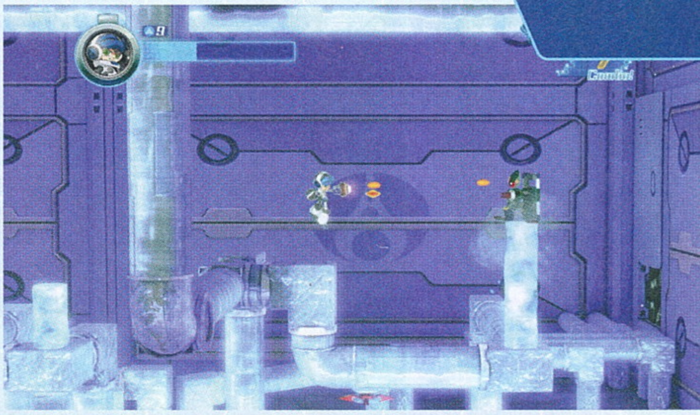
Amíg régen ezeket az ellenpontokat ki kellett kísérletezni, addig a MN9 már a pályaválasztási képernyőn rávezet minket a dologra. A legyőzött főnökök ugyanis tanácsokat adnak a következő kihívással kapcsolatban, így nyilván adja magát, hogy melyik pálya mesterével szemben kinek a speckó támadását kell használnunk. Sőt jópofa adalék, hogy a legyőzött Tekintetesek a térképek adott pontjain be is segítenek nekünk, némi animés hősködéssel. Az akció érdekes tempót kap az új becsúszós mozdulattól, amellyel a levegőben is suhanhatunk. Leginkább a legyengített mob robotok ledarálásában lesz ennek a képességnek nagy szerepe. Néhány lövés után az ellenfél ugyanis még nem pusztul el, hanem lebénul – ilyenkor kell



Nem, ez itt nem Mega Man, még ha a fegyverzete, viselkedése és „életútja" hasonló is a Capcom kék hőséhez. De eztán beérjük vele is, egye fene.



A feladat a megszokott: egy kis robottal kell eljutnunk a pályák végi bosshoz, hogy aztán azok fegyverzetével erősödve jussunk tovább a játékban.



átsuhanni rajtuk, hogy a bennük rejlő robotsejteket (azaz a Xelt) magunkba szippanthassuk. Ha ügyesek vagyunk, a becsúszós „kivégzések" (bár kicsit túlzás az aktust ilyen durva szóval illetni) kombóra fűzhetőek, amelyek a pontszámra játszó profik számára jelentenek majd kéjes örömöket. Akadnak még a tempót-védekezést-támadást segítő bónuszok is, de sajnos a Mega Man X-ekre jellemző titkos otthonosan mozog a játékos, így a különböző tippeket a menüből kell előtúrni, ha picit jobban szeretnénk elmélyülni a részletekben. Stílusából fakadóan amúgy a Mighty No. 9 nem túl hosszú, de félrevezethet minket a belső időmérő óra, ami csak a sikeres futamok idejét rögzíti. Ha az ember a Steam stopperét sasolja, akkor látszik, hogy 4-6 óra bőven rámehet a 12 pályára, minden újrapróbálkozással együtt, ami azért

SOKAT VÁRTUNK A KILENCES ROBOTRA, ÉS BÁR NEM MONDHATJUK, HOGY NEM ÉRTE MEG, AZÉRT KICSIT SAVANYÚAN MOSOLYGUNK...

páncéldarabok, extra HP-tartályok kimaradtak most a szórásból. A program szerintünk elég precízen illeszti össze a különböző mechanikáit, így Beck a speedrun-mágusok számára is hű társ lehet a közeljövőben.

NEM A PUHÁNYOK JÁTÉKA

Mint a Mega Man-játékokat, úgy a Mighty No. 9-t sem a kezdők számára találták ki. Bár a játékmenet jó pár könnyítést és áramvonalasítást tartalmaz a Capcom klasszikusaihoz képest, azért így is kihívást jelenthet egy-egy pálya betanulása, vagy a főnökök taktikájának kiokoskodása. A program sokszor feltételezi, hogy a zsánerben nem rossz egy ilyen programtól. Van nehezített New Game+ mód, akad egy kazalnyi kihívás, sőt online versengésre és co-op challenge teljesítésre is behívhatunk egy cimborát magunk mellé.

MIÉRT PRÜSZKÖL MINDENKI?

Magunk sem értjük teljesen, azaz mégiscsak. A bődületes Kickstarter-kampány után a készítők nem tudtak többet adni, mint a korábbi játékaik, ez pedig jelentősen rányomja a bélyegét a program általános megítélésére. És talán ez a MN9 legnagyobb problémája, hogy a korábbi Mega Man X-epizódok (vagy akár a nemrégiben megjelent Shovel Knight) is komplexebbek, mint a

TÚLFINANSZÍROZVA

Ritka az olyan Kickstarter-siker, mint a Mighty No. 9 – a várt 900 000 dolláros összeget súlyosan túlszárnyalva éppen négy millió alatt állt meg a számláló. A rajongók ígért beleszólásából végül kevés valósult meg, és a megjelenés is sokat csúszott. Valószínű, hogy a széleskörű tartalmi ígéretek, valamint a rengeteg becélzott platform tréfálta meg a fejlesztőket. A játék, bár szerintünk nem sikerült rosszul, a csalódás abból is fakadhat, hogy az all-star fejlesztőgárda nem tudott korszakalkotót alkotni. Kérdés tehát, hogy meddig érdemes elmenni a túlfinanszírozással. Mint a fórumok zúgolódásából látható, könnyen közsiránkozás és bánatos gamer lehet a dolog vége...

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

GÉPIGÉNY

Core2Quad 2.8 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD7770 vagy GTX 550 Ti videokártya, 2 GB HDD.

Mega Man-klón, amely nem tud felülkerekedni a saját ihletforrásán, ezzel bőszítve méretes Kickstarter tábort. Szerintünk így sem rossz, bőven örülünk a hiánypótló mivolta végett.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Ötletes főellenfelek, régi időket idéző pályadizájn, gyors és jutalmazó becsúszó-mozdulat.

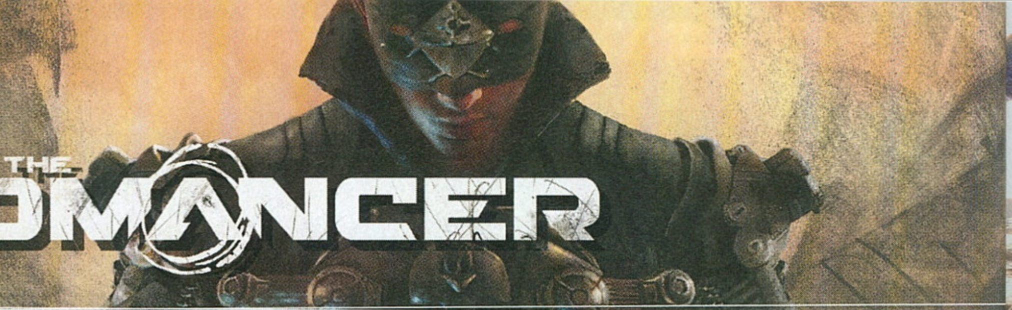
KONTRA

Egyes elemeiben nem túl kiemelkedő, mondhatni átlagos – így könnyű ezekbe a részletekbe belekötni, belekapaszkodni.

70%

friss Comcept alkotás. Ami van, az egy tisztességes Mega Man-kópia, amely nem tud az eredeti referencián felülkerekedni, ráadásul olyan pontokban enged magán fogást találni, amik talán elkerülhetők lettek volna némi pluszmunkával. A program nem néz ki túl jól (szódával fogyasztható indie-játék színvonalat produkál), de konzolokon például rettenetes töltési idők, bugok, fagyások és képkocka zuhanások is tépázzák – PC-n ezekkel nem találkoztunk. A hanganyag egészen stílusos, még chiptune változat is beállítható a zenék menüpontjában, de néhány szinkronhang pocsék színvonalat képvisel, és a dallamok is messze vannak a régi fülbemászó klasszikusoktól.

A Mighty No. 9 még így is végtelenszer több mint a mostanában megjelent Mega Man-játékok által nyújtott élmény – révén a Capcom részéről összesen egy NES-újracsomagolásra futotta az elmúlt néhány évben. Hiánypótló darabról beszélünk tehát, amely sajnos a retró rajongótábor és a lelkes ifjoncok elvárásai közé huppant félúton. Mi mégsem tudunk rá haragudni. Ha gyerekkorodban a SNES kontrollerével hajkurásztad Sigmát, vagy ifjú titánként nem veted meg az emulátorokat, esetleg még a Shovel Knighttal is jól elvoltál, akkor bőven megérdemel egy esélyt a Comcept játéka. Csak érzéketlenítsd a szenzorokat, kerüld a játék körüli gyűlöletfórumokat, és ne gondolj bele egyszer sem, hogy az összekalapozott pénzből és a program mögött álló tehetség-gárdától azért egy picikét több is kigurulhatott volna!



VISSZATÉRÉS A MARSRA

THE TECHNOMANCER

[ÍRTA BÖJTI] **„SPIDERS... SPIDERS... HONNAN ISMERŐS EZ A NÉV?" – ÉS MÉG HA NEM IS RETTEGÜNK A PÓKOKTÓL, ELŐFORDULHAT, HOGY ALAPOSAN MEGBORZONGUNK A FEJLESZTŐK EMLÍTÉSE KAPCSÁN, ELVÉGRE KÖZEPESNÉL ALIG JOBB PROGRAMOT IS RITKÁN ADTAK KI KEZEIK KÖZÜL. DE UGYE A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA...**

Vannak olyan stúdiók, amik kellemesen eldagonyáznak a langyos, posványos kis pocsolyájukban, az állóvizet meg sem próbálják felkavarni – míg be nem csődölnek. Nos, félő volt, hogy a francia Spiders is egyszer erre a sorsra jut, hiszen néhány Sherlock Holmes-epizód után megalkottak egy közepesen rossz Of Orcs and Ment, azután meg a közepesen közepes Mars: War Logs következett, végül pedig a közepesen rossz-közepes Bound by Flame zárta a nem túl impresszív sort. Mivel volt szerencsém ezek közül nem is egyet tesztelni, valamint ragaszkodom a hagyományokhoz, úgy döntöttem, ebben az évben is elmerülök a kidolgozatlan ideák és rossz technikai klisék unalmas tengerében, aztán maximum elborzadok. Bár hozzá kell tennem, hogy a Technomancer minden elemében és látványában jobbnak tűnt az előzetesek alapján, mint eddig bármelyik Spiders-produkció... a megérzéseim pedig hála az égnek ritkán csalnak meg.

ÚJRA A MARSON

Aki valaha is szánt legalább néhány percet a Mars: War Logsra, azt ezúttal sem érik nagy meglepetések. A The Technomancer ugyanis ugyanabban az univerzumban játszódik, emiatt a víz központi szerepe, a nap káros sugarai, illetve az azoknak hála létrejött mutánsok jelenléte, továbbá az erősen militáns dominancia egyaránt ismerős elem lehet. Nos, ebben a nem éppen az egyenjogúság érzetére kiélezett rendszerben kerülünk képbe a különleges képességekkel bíró Technomacer, Zachariah bőrébe bújva, aki először még csak parancsokat teljesít, majd egyre jobban a saját lábára áll a hatalmi harcokat vívó vezetők és frakciók árnyékában. Mert az, hogy a rendszer rossz, már az első órákban egyértelművé válik, elvégre a nyitányban is ott az a sokatmondó jelenet, mikor a szebb jövőt ígérő propaganda-festmény előtt vernek össze egy embert.

ADATOK

KIADÓ **Focus Home Interactive**

FEJLESZTŐ **Spiders**

MŰFAJ **akció-RPG**

MULTI **nincs**

INFO

A The Technomancer 2016. június 28-án jelent meg, Steamen 44,99 euróba kerül, vagyis nagyjából 14 200 forintért vásárolható meg, míg dobozos változatban már 13 000 forintért is bezsákolhatjuk.

kalandhoz. Azonban idővel, ahogyan azt az első szakasz után már sejteni lehet, lesz árulás, menekülés, hatalmi marakodás, mindenféle érdek, ami a saját oldalára próbálja állítani hősünket.

Merthogy hatalmas meglepetésekkel ugyan nem bír a 20-30 órára simán kihúzható kampány, de emellett is egészen izgalmas ahhoz, hogy egy percig ne unatkozzunk a fejlesztés-loot-felfedezés-harc-párbeszéd ötösre épülő játékmenet során. Ezek közül a legelső ráadásul rengeteg lehetőséget, már-már teljes szabadságot ad a kezünkbe (erről kicsit később), aminek hála a harcok is egyre csak izgalmasabbak és látványosabbak lesznek. Nem véletlenül, hiszen az első bunyók

A FEJLESZTŐK UGYAN KÉSZÍTETTEK MÁR PÁR GYENGE JÁTÉKOT, A TECHNOMANCER KIEMELKEDIK AZ EDDIGI, KÖZEPES PEDIGRÉBŐL.

Persze hősünket ezek az apróságok nem akasztják meg, így fizimiskája kialakítását követően mehetünk is dolgunkra, avagy mesterünk oltalmában az első felfedezésekre és harcokra a korrekt tréning után. Leverjük ellenfeleinket, kicsit kutakodunk, végül pedig szörnyűséges óriásrovarokkal hadakozunk, ami mind-mind felvezetés a több tíz órás

Káosz, össze-vissza harcrendszer, nehézkes irányítás és gyenge grafika – ez egyszer ezek elkerülték a Spiderst, lehet örvendeni a játéknak!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MENTENI ÉR

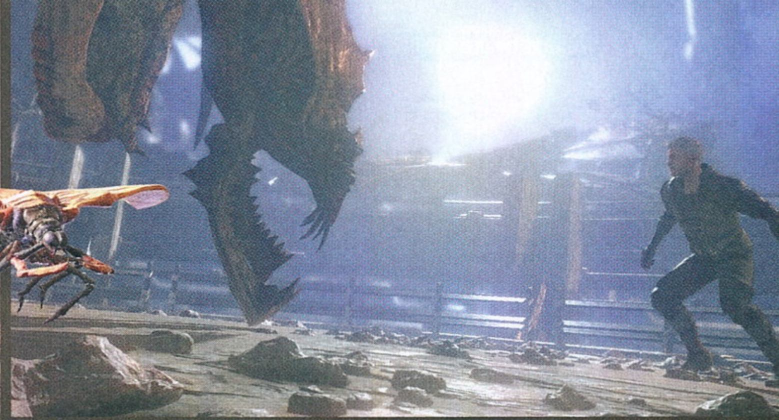
Bár az automata mentés is jól teljesít, az elhúzódó, sokszor nehéz harcok miatt érdemes manuálisan elmenteni állásainkat. Minden egyes küzdelmet, fejlesztést követően, netán egy nagyobb táv megtétele után, így mindig biztonságban lesznek hőseink. Ráadásul előfordulhat, hogy egy bug miatt az aktuális misszió nem akar tovább haladni, ilyenkor a tapasztalatok alapján az utolsó mentés (lehetőleg több is legyen) betöltése is segíthet.

MERRE TOVÁBB?

Ahogy a cikkben is írtam, a fejlesztést rengeteg irányba vihetjük, ezért a játék elején érdemes kipróbálni mindegyik harci stílust, hogy melyik kettőre gyúrjunk rá az intelligencia- és erővonal mellett. Mert négyre bizony nehézkes, viszont a pajzs+fegyver megoldás mellé a Technomancer-vonal is erősíthető, hogy fegyverrel a kézben, időnként védekezve nyomhassuk el a nagy energianyalábokat, amiket kevesen bírnak elviselni.

MI VAN A PIACON?

A helyzet az, hogy bár az árusoknál sok mindent lehet vásárolni, kevéske pénzmagunkat leginkább az összetevőkre (alkatrészekre), illetve a fejlesztési modulmintákra költsük! Jobb fegyvereket, páncélt folyamatosan kapni fogunk az állandó lootnak, no meg a teljesített feladatoknak, az ellenfelek kizsebelésének köszönhetően, ellenben azok fejlesztéséhez már muszáj az utánpótlás, amihez az árusok asszisztálnak.

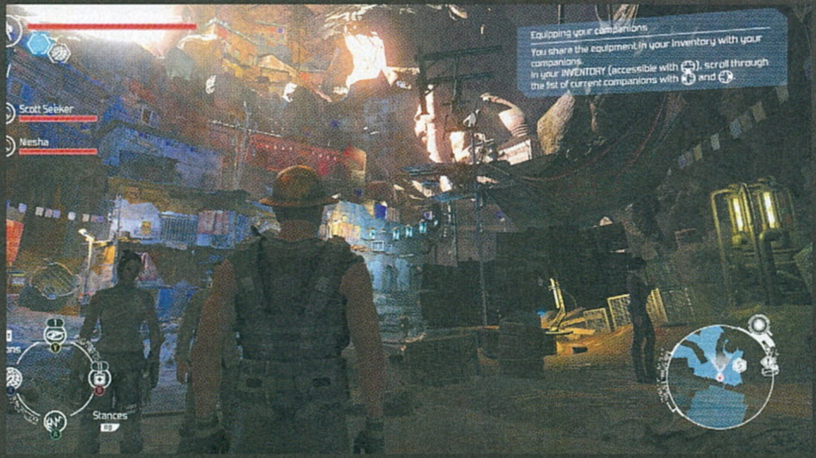


alatt csetlő-botló kriplinek tűnünk, míg a 20-as, 30-as szintet követően már kicsit túlságosan is elbízhatjuk magunkat. Ez pedig egyébként veszélyes csapda, mert az ellenfelek később is komoly kihívással bírhatnak, amit néhány rossz fejlesztői döntés tetéz.

Több ágon

A Spiders nem szórakozott, amikor megalkotta a The Technomancer fejlődési rendszerét. Eleve ott a különálló, extra képességek ága, aminél választhatunk a jobb rábeszélés, a zárak kinyitása, a nagyobb értékekkel bíró lootolás között, valamint ott a harci vonal az erővel, energiával, gyorsasággal. De ez mind semmi a négyfelé osztott csataskillek listája mellett. Négy harci stílust alkalmazhatunk, ezekhez pedig mind-mind külön fa áll rendelkezésre. Így ha valaki a közelharcot szereti, nyomhatja a támadási pontokat a kétkezes ütlegelésre, netán a pajzsos, egykezes fegyveres mozdulatokra, de növelhetjük Technomancer-oldalunkat is a kezünkből kiküldött energianyalábok erősítésével, sőt a célzásra is rágyúrhatunk, ha a lőfegyverek használatát szorgalmazzuk. Választék tehát van bőven, mindegyik oldal új lehetőségeket rejt magában, amiket 10-20 óra után még csak ízlelgetünk, annyi változat áll rendelkezésre.

Nem mindegy emellett a többi vonal sem. Jobb rábeszéléssel sok harcot kiválthatunk némi meggyőzéssel, a zárnyitás is segít abban, hogy csak úgy megszerezzünk fontos tárgyakat, szóval nem árt figyelembe venni az alternatív megoldásokat, amiknek hála sokszor elkerülhetjük a csatározást. Utóbbi azért is fontos, mert tetteinknek következményei vannak, bizonyos szereplők és frakciók megjegyzik döntéseinket, onnantól pedig azoknak megfelelően viszonyulnak hozzánk. Van egy bajkeverő, akit a családja fogva tartásával tartottak sakkban. Megölhetjük, de azt is mondhatjuk neki, hogy távozzon a városból, majd soha ne térjen vissza. Rajta kéne ütnünk egy teljes csapaton.



Harc helyett azonban el is mondhatjuk, miért küldtek minket, ha pedig ügyesek vagyunk, megkapjuk a felszerelésüket, amivel hazatérve bizonyíthatjuk tettünket, amit egyébként nem hajtottunk végre. És mindez csak a jéghegy csúcsa, amihez rengeteg küldetés tartozik. Civilek védelmezése hullámokban érkező támadókkal szemben, egy járgány megjavítása, egy mérgezés utáni nyomozás, árulók lefülelése.

Fejlődésben

Nem, a The Tehcnomancer bár a Spiders legjobb alkotása, soha nem lesz „az év játéka". A nyár legjobbja azonban simán lehetne, de a listára biztosan felkerül. A grafika nem kiemelkedő, ám sokszor egészen szép, miközben a zene is sokat hozzátesz az egészhez. Olivier Derivière (Remember Me) ezúttal is egy nagyszerű OST-t hozott össze. A küldetések változatosak, a sztori rendben van, izgalmas, a karakterek megkedvelhetők, a rendszer összetett. Hibák? Persze, vannak. Fura mozgás (hősünk nem érte el a mellékhelyiséget, bármennyire sietett), csőpályák, kisebb bugok (az utolsó mentés betöltése általában segít), megmagyarázhatatlan alkotói döntések. Ilyen az, hogy ellenfeleink néha a közvetlen közelünkben gondolják meg magukat, majd rohannak vissza az őrhelyükre, aminek köszönhetően visszatöltődik az életerejük, a harcot pedig kezdhetjük elölről. Néha gyenge az MI, a szinkron, de összességében inkább pozitívumokat sorolnék még. Mert a nappal-éjszaka váltakozás (pihennünk is kell), a kraftolás, a segítséget nyújtó baráti karakterek (romantikázni is lehet), meg az összes többi összetevő egy ténylegesen jó játékot eredményez, egy sajátos világgal. Fedezd hát fel, ha van egy kis időd, ne aggódj a fejlesztők korábbi produkcióinak ismeretében!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500 3,3 GHz vagy AMD FX-4100 X4 3,6 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 vagy Radeon HD 6950 VGA, 11 GB hely.

A stúdió eddigi legjobb játéka, amit kifejezetten megkedvelhetünk, összetettsége és választásai miatt pedig többször is végigjátszhatjuk, ezzel alaposan kitolva a szavatosságot.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Összességében pofás külső, hatalmas fejlődési fa, witcheres feladatok és döntések, egyre izgalmasabbá váló harcrendszer, loot és loot mindenek felett!

KONTRA

Még mindig vannak amatőr, olcsó húzások, de hála az égnek már egyre kevesebb.

75%

LÉTSZÁMFÖLÉNY

Bár a legtöbb esetben úgyis az ellenfeleink lesznek többen, így is, úgy is jobban járunk, ha amikor csak lehet, két társat mindig magunkkal viszünk a kalandokra. Aggassuk rájuk a nem használt ruhákat és fegyvereket, jól válogassuk meg személyüket, mert ugyan az MI nem valami izmos, ezért taktikázást se várjunk a gépi barátoktól, arra pont jók, hogy néha eltereljék a nagyobb számban érkező, lövöldöző, verekedő ellenlábasokat.

TÖBBET ÉSSZEL

Pár óra után rá fogunk jönni, hogy bár elsőre kicsit össze-vissza a harcok menete, azoknak van logikus felépítésük. A lényeg, hogy mindig próbáljuk különválasztani az ellenséges csapatokat, hagyjunk pár főt a baráti karaktereknek is, intézzük el a gyengébbeket, hogy ne támogathassák az erősebb, tankszerű támadókat, valamint néha csapdákat is tegyünk le, ezzel is elősegítve a győzelmet. Sőt ne féljük tölteni életerőnket sem!

AKNÁT MINDENHOVA!

Hűséges társunk a robbanó csapda, amit össze is rakhatunk a barkácsasztaloknál, de ellenfeleinknél is találni fogunk belőle. Ezeket sok esetben (párbeszéddel induló harcnál) előre is lerakhatjuk, hogy a megfelelő pillanatban elintézzék támadóinkat, de akció közben is bármikor letelepíthetünk párat, csak arra vigyázzunk, hogy ne legyünk a csapda aktiválódásának közelében, mert a robbanás minket is a Mars túloldalára repíthet.

MINDENT OLDJ MEG!

Noha nem minden esetben egyértelmű, mi a mellékes, mi a főbb küldetés, a párbeszédekre figyelve, a missziólelírásokat átböngészve ez is könnyen tisztázható. Az extra feladatokat érdemes mindig először letudni, mert a történet előrehaladtával már nem biztos, hogy mindegyikre visszatérhetünk, és így fontos XP-től, tárgyaktól, felszereléstől eshetünk el, meg hát a játék egy-egy izgalmas pillanatáról is lemaradhatunk.

ÚJRA DOBOG AZ ACÉLSZÍV

HEARTS OF IRON IV

[ÍRTA TIKA] Újra tudod írni a történelmet – ez a néhány egyszerű szó döngeti évek óta a szívizmokat minden egyes Paradox címnél. A Hearts of Iron-sorozat is ezért tologatja a 2. világháború határait, és ha tényleg szeretnél nagyban játszani, akkor ennél nincs jobb...

A normandiai partraszállás 72. évfordulóján beköszönő új Hearts of Iron-epizód is annak a generációváltásnak a része, amely a Paradoxnál még a Crusader Kings 2-vel kezdődött 2012-ben. A svédek történelmi témákat feldolgozó játékaiból (grand strategyk) sosem hiányzott a rákattanásra hajlamosító „mi lenne, ha"-tényező, sőt a 2. világháborút feldolgozó Hearts of Iron harmadik része után például lazán le lehetett tenni egy kisdoktorit a hadseregek szervezeti felépítéséből, persze csak ha nem vakultál meg a fapados körítéstől. Nos, az említett generációváltás éppen ezért elsősorban vizuális fronton zajlott, másodsorban meg, hogy az egyszerű halandók számára is érthetők, átláthatóak legyenek a háttérben működő mechanizmusok. A Hearts of Iron IV hasonló átalakuláson ment át: látványban már most kijelenthető, hogy messze a teljes stratégiai vonal legszebb darabja, kezelőfelülete pedig puha bársonyként simul Európa új diktátorainak keze alá...

HA VAN OLYAN VIDEOJÁTÉK, AMIT KÖTELEZŐVÉ TENNÉNK AZ ISKOLÁKBAN, AKKOR BIZONY EZ AZ.

Mint minden grand strategy, ez is egy időgép, amely a játékost két konkrét évszámig repíti vissza. Az 1936-os dátum nyilván sokkal több lehetőséggel kecsegtet, mint mondjuk az 1939-es kezdés, ami rögtön a világháború küszöbére tesz le. Ezután apró mozaikok, úgynevezett fókuszok segítségével alakítható át a nemzetek történelme, például a szovjeteknél a nagy sztálini tisztogatások és a Baltikum megszállása ugyanúgy a készlet része, mint ahogy egy Törökország irányú terjeszkedés, ami a valóságban soha nem történt meg. A 70 naponta kibontható új csomagok végül egy valós és hipotetikus elemekből összeálló vázat adnak, egy komplett nemzeti ütemtervet, ipari és újrafegyverkezési lehetőségekkel, valamint az egyes haderőnemek erőteljes átalakításával kiegészítve, miközben az aktuális kormány kabinetjét a politikai pontokkal formálhatjuk kedvünkre. Elképzelted már milyen lett volna a világháború, ha az USA fasiszta kormányként legyalulja egész Dél-Amerikát? De ne is menjünk annyira messze, a magyaroknál a szociáldemokraták simán leválthatják Horthyt 1938-ban! 1942-ben átszakítjuk az olasz frontot, majd a Berlin tengelyen egészen a tengerig toljuk a határainkat (ehhez kellett némi USA segítség). Ugyan nem túl életszerű a végeredmény, mármint a békekötések utáni területfelosztás még sántít, de azért remek poén eljátszadozni a gondolattal.

ADATOK

KIADÓ **Paradox Interactive**

FEJLESZTŐ **Paradox DS**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **van**

INFO

A 2016. június 6-án megjelent Hearts of Iron IV háromféle kiszerelésben is elérhető, a Cadet az alapverzió (9199 Ft), aztán a Colonel már egy extra páncélos-pakkal van kiegészítve, míg a Field Marshall a Colonel jóságai mellett tartalmaz egy bérletet, amivel az első két jövőbeli DLC ingyenes.

ITT NEM CSIKOROG A KERÉK

A játék alapja az a világtérkép, amely az országok területét egyrészt nagyobb ipari zónákra, másrészt ezeken belül még kisebb körzetekre bontja. Utóbbiakra azért van szükség, hogy a hadműveletek közben jusson elég tér akár több száz hadosztálynak is. Ezek a hadosztályok persze nem a semmiből teremnek, úgyhogy az állami apparátus, néhány törvény, és pár történelmi alak bevonásával fel kell húzni egy komoly hadiipari, logisztikai hátteret. Természetesen vannak kötelező nyersanyagok, no meg futószalagok, ahol új tankok, repülők és lövegek készülnek, de a játék egyszerű sémákkal és könnyen átlátható felületekkel segít átvergődni a gazdaság útvesztőin. Kevés az olaj? Állj át importra vagy építs szintetikus feldolgozókat! Az utolsó offenzíva totális kudarc volt, több száz tank veszett oda, és a gyalogság is kifogyott az utánpótlásból? Adsz némi többlet ipari kapacitást (már ha van) a

TIPPEK, TRÜKKÖK

KELL EGY TERV

A National focus, valamint a kabinet összeállítása és a kutatás/fejlesztés triót nagyon komolyan össze kell hangolni. Az időzítés lényege, hogy mielőtt bármit fejlesztenél, keress hozzá fókuszt, és minisztert, hidd el sokkal gyorsabb lesz! Eleinte az ipar legyen a középpontban, aztán próbáljuk meg kitalálni, hogy milyen irányba terjeszkedünk, mert az ellentétes oldalt békekötésekkel nem árt alaposan bebiztosítani.

AZ IPAR ÓRIÁSAI

A játék mögött álló mechanizmus a következő: a civilian factoryk felelnek az építkezésekért, a lakosság ellátásáért és az import cuccok ellentételezését (minden behozott nyersanyagadagért I civil gyár termelését kell beáldozni). Értsd: őrült tempóban csak ezeket gyártsd eleinte, mert így gyorsabban lehet később a military factorykat bővíteni, amelyek ugye a hadianyagot, tankokat, repülőket pumpálják.

ANYAGHÁBORÚ

Az offenzívák előtt az infantry equipment és support equipment ellátmányból halmozzunk fel nagy készleteket, ugyanígy light tankból és fighterből is. Fontos, hogy minden új típus (tank, etc.) bevezetésénél dupla gyártási kapacitással számoljunk (mert a régi eszközöket is le kell cserélni). Lehetőleg homogén haderőnk legyen, minél kevesebb típus mindenből, különben könnyen belefulladhatunk a gyártásba.

SZÍNHÁZ A VILÁG

Minden frontvonalhoz nyiss új hadszínteret (New Theater), és nevezd el, pl. szovjet-német határvonal lehet a Keleti front, aztán az ide csatlakozó seregeket összetételük alapján lásd el színkódokkal, mondjuk kék a páncélos-ékek, zöld a gyalogság. Amikor 120-150 hadtested lesz 3-4 frontra szétszórva, hálás dolog, ha egy kattintással rá tudsz nézni, és rögtön megtalálod, amit keresel. Máskülönben felemészt a káosz...

VILLÁMHÁBORÚ

A hadtestek nem semmisülnek meg mindaddig, amíg saját területre vissza tudnak húzódni (itt pótolják a veszteségeket). Mi következik ebből? A legjobb taktika az átkarolás, aztán katlanokba zárva véglegesen fel lehet morzsolni mindet. A terepadottságok, a tapasztalat (emiatt mindig küldjünk önkénteseket a világba), a kifejlesztett doktrínák egyaránt számítanak, tervezz gondosan, és a síkságokon csapj le!

EGY KIS TURBÓ KELL

A hadtestek bővítésénél (Edit) elsősorban a recon, azaz felderítő támogatás lehet hasznos, de a gyalogságtól a tüzérségi és a mérnöki különítményt sem sajnáltam, no meg a logisztikát. A páncélosoknál, gépesített erőknél pedig minden, ami lassabb, mint a gerincet adó járművek, fékezni fogja az alakulatot. A nehéz és közepes tankokat inkább önálló hadosztályba szervezzük az utánpótlás miatt.

VÍZEN ÉS FÖLDÖN

A legjobb légvédelem a vadászgép (100-as kötelékekben elfogó küldetések), a nagy flottákat pedig a tengerészeti bombázók ellensúlyozhatják. Ami a megszállt területeket illeti, ott a resistance (földalatti ellenállás) eléggé megkeserítheti az életünket, úgyhogy ezeken szinte csak lovas alakulatokat állomásoztassunk, amely az MP – military police kiegészítővel óriási bónuszokat kap a partizánok ellen.

---

páncélosgyártásra, és idővel stabilizálódik a helyzet – persze így az újgenerációs vadászgépekből készül majd kevesebb, de valamit valamiért. Eközben az évszámok alá sorjázott egyre jobb haditechnikákért is őrült fejlesztési verseny folyik. A sorozatban megszokott, hogy a háború végére datált páncélosok, U-bootok és bombázók már jóval korábban betalálózhatók a kutatási ágazatba, csak őrült időbüntetésekkel járnak. Nehogy már valakinek Tigrise és atombombája legyen 1940-ben...

TERVEZZ, KÉSZÜLJ ÉS GYŐZZ!

Aki játszott a Hearts of Iron III Their Finest Hour című kiegészítőjével az tudja, hogy milyen érzés – konkrétan egy tökön rúgással ér fel –, amikor krétát adnak egy hadvezér kezébe, de a hadműveleti terv csak szimpla füst, illúzió marad. Nos, a negyedik rész összekötötte a szükséges drótokat, és megnyitotta a virtuális hadviselés egy teljesen új fejezetét. Képzelj el 24 (elképzelhetsz 4-et is, csak 24 a maximum) hadosztályt, ami egy kattintásra sereggé válik, majd kijelölsz egy frontszakaszt, országhatárt ahová teljesen önállóan felzárkóznak! A frontvonalban álló seregeknek előrenyomulási irányokat szabhatsz, kvázi egy komplett haditerv készülhet teljes országok lerohanásához. A Barbarossa méretű offenzívák végrehajtását pedig bármikor elindíthatod, és amíg vársz, addig is pörögnek a felkészülésért járó bónuszok. A többi már a gép dolga, az MI a puha résekbe furakszik, megpróbálja katlanba zárni a keményebb gócokat, s eközben még át is csoportosít, ha kell. És igen: bárhol-bármikor beavatkozhatsz, hogy besegíts, aztán csak szimplán hagyd ott az egységeket, a gép majd visszaállítja a rendet. Amikor a dinamikusan változó frontvonalakat elkezdte követni a védelem, lélekben küldtem egy felest a processzornak. Nyilván minden hülyeségre nincs gyógyszer, és ez azért még nem a

Skynet, de egy nagyon jó kezdet...
A svédek amúgy a jobbik szemüvegben kezdtek hozzá a grafikai tuninghoz, a hajdani NATO jelöléseket például guszta tank és gyalogosmodellek váltották, a tengereken mozgó flották és a légierő pedig nemcsak jelzés értékkel támolyognak a pofás színfalak között, hanem valóban látni is, hogy éppen milyen hadművelet zajlik – a bombázók szórják az áldást, a vadászgépek is lövöldözik a behatolókat újabb és újabb ászpilótákat generálva. A valós időben pörgethető játékmenet mellett gondolom nem meglepetés, hogy a napszakok váltakozásai és az időjárási tényezők is jól kivehetők, mellesleg a hadműveletekre is komoly kihatással vannak. A kezelőfelület minden egyes eleméről süt a profizmus, és az Europa Universalis IV-ben már kipróbált építkezés-mód (a térképen kattintós) szintén utat talált ide, ami óriási megváltás, amikor egy Szovjetunió méretű országot kell telepakolni radarokkal, erődökkel és gyárakkal. A légierő és a hadiflotta működtetése példaértékű, de a szárazföldi hadosztályok tervezését is meg lehet süvegelni, hozzátéve, hogy minden harceszközt külön személyre tudsz szabni. Bizony, tervezhetsz saját tankot, repülőt és hajót is!

LESZ EZ MÉG FÉNYESEBB IS

Paradoxék tulajdonképpen mindig egy alapötletet adnak el, amit évekig finomítanak. Most sincs másképp! Etiópia ne foglalja már el Olaszországot, és a végjáték is sántít – az utolsó kis szánalmas gócok felszámolása bizony unalmas. Érezhetően egy populárisabb meder felé haladtunk, aki például a HoI3-ban a hadsereg szervezeti felépítését szerette (pl. én is...), nos, egy hajszálnyit kisebb mosollyal masírozik 1948-ig, de a mosoly garantált!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q9400 vagy AMD Athlon II X4 650, 4GB RAM, Nvidia GTX 470 vagy ATI Radeon HD5850, 2GB HDD.

Egyrészt zseniális 2. világháborús látlelet, tele izgalmas forgatókönyvekkel, másrészt kell még néhány hónap, amíg minden finomhangolás megtörténik. Ha rajtam múlna, kötelező tananyag lenne a suliban!

GRAFIKA: **84%**
HANG: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO

Új tervezési-végrehajtási mód, kellően frissített grafika, és a kiemelt nemzetek fókuszai is jó irányokba mutatnak.

KONTRA

A békekötések és a végjáték még nem az igazi.

88%

HAGYJ FEL MINDEN REMÉNNYEL!

Stranger of Sword City

[ÍRTA **BÖJTI**] *Sötét labirintusok, a halállal veszélyes játékot űző, megfáradt kalandorok, veszedelmes szörnyek minden sarokban, na és persze mindenféle varázslatok, a falakat is megremegtető támadások. A labirintusos DRPG-k műfaja korántsem halt ki, sőt köszöni szépen, él és virul.*

Kard város idegenjeinek története négy évvel ezelőttre, 2012-ig nyúlik vissza, amikor is a játék be lett jelentve Xbox 360-ra, méghozzá egy 2013-as megjelenési dátummal. Aztán utómunkálatokra és javítgatásokra hivatkozva egészen 2014 júniusáig csúszott ez a meló, de akkor is csak Japánban élvezhették ki a játékosok az Experience akció-RPG alkotását.

Végül nagy szerencsé(nk)re úgy alakult, hogy az egyéb ínyencségeiről is híres NIS America idén elérkezettnek látta az időt arra, hogy a különleges produkciót Amerikába, sőt Európába is exportálja, méghozzá PS Vitára, Xbox One-ra és még PC-re is.

ADATOK

KIADÓ
NIS America Inc.

FEJLESZTŐ
Experience Inc.

MŰFAJ
DRPG

MULTI
nincs

INFO

A Stranger of Sword City 2016. június 6-án jelent meg, Steamen 36,99 euróba kerül, avagy nagyjából 11 600 forintért kapható.

POKOLI ÉDEN

A Stranger of Sword City egy jófajta felvezetéssel, nagyszerű zenei aláfestéssel és egy hangulatos videóval indít, amiben kiderül a sztori alapja, miszerint egy repülőgép-szerencsétlenség után a katasztrófa túlélőjeként egy idegen, különleges világban térünk magunkhoz. Az új helyszínen pedig bármi megtörténhet: tévéből kimászó kígyószörnyek, plüssmacit markoló démoni angyalkák, gonosz patkányharcosok lesik hősünk összes mozdulatát, erejük pedig minden képzeletet felülmúl.

Mágikus támadások, csapdák, megmagyarázhatatlan jelenségek… az új világ közel sem barátságos, de szerencsére akad néhány segítő, akiknek hála túlélhetjük a napot. Lassan megismerjük a mellékszereplőket, előkerül az Idegenek Céhe, ami a hozzánk hasonló vándorokat tömöríti magába, kiképzésünk során pedig tisztába kerülünk a mágiával, a harcrendszerrel, valamint azzal, hogy célunk az Eredendő szörnyetegek elpusztítása. Avagy a normál monstrumoknál is keményebb és szívósabb lények legyőzése, amivel Vérkristályokra tehetünk szert.

Ezek a kis csecsebecsék a fejlesztéshez kellenek. Mert bizony folyamatosan kapjuk az XP-t a harcok és felfedezések során, a szintlépések után pedig választhatunk, melyik tulajdonságunkat erősítjük, így (jó eséllyel) egyből szert teszünk valami extra képességre is. A játék indítása után választható kasztok szerint lehetünk harcosok, lovagok, varázslók, íjászok vagy éppen gyógyítók. A skilleknek hála pedig a harcos mondjuk egy kivédhetetlen, rendkívül erős támadást szerezhet be, a gyógyító meg például már nem csak egy személyre mondhat regeneráló áldást, hanem egyből a teljes csapatra.

Egyébként általánosságban véve minden a megszokott DRPG-sémákat hozza. A kalandozás, felfedezés belső nézetből zajlik, tehát az aktuális labirintus falai között mászkálunk a térképet figyelve, majd ha véletlenszerűen csatába bonyolódunk (vagy azt előre látjuk egy figyelmeztető jelnek hála), jöhet a karakterek mozdulatainak kiválasztása. Lehet tárgyakat (bombák, életerőtöltők), képességet használni, védekezni, támadni vagy akár menekülni is. Ami

A jelenetek nem animáltak, kézzel rajzolt állóképek reprezentálják a történéseket. A hangulat old school, mindez azonban jól áll a játéknak.

A sztori ugyan nem nyerne Oscart, de a kellő szintet azért szerencsére megüti.

érdekes adalék, az a rajtaütés, hiszen minden sikeres harccal nő a morál-értékünk, a térképen lévő egy-egy erre a célra megfelelő környéken pedig ezeket a pontokat felhasználva elrejtőzhetünk, majd lecsaphatunk gyanútlan ellenfeleinkre, így meglepve őket. Nehezítés, hogy ha ezt a lehetőséget az adott területen már kihasználtuk, onnantól jóval magasabb morál szükséges az újbóli rajtaütéshez. Ezen viszont könnyen segíthetünk azzal, ha visszatérünk a bázisra és pihenünk egy kicsit. Itt lehet amúgy vásárolgatni, menteni, csapatot összeállítani (maximum hat fővel mehetünk), sőt ha valaki meghal, itt éleszthetjük újra borsos áron, vagy várhatunk pár napot a feléledésére, amíg egy új karaktert rángatunk el magunkkal a következő öngyilkos küldetésre.

Ha szeretted a klasszikus dungeon-RPG-ket, ezt a játékot neked találták ki. Ha nem… egy próbát akkor is megér.

FELÁLDOZHATÓK

És amíg bele nem jövünk a játékmenet egyszerű, de mégis nagyszerű rendszerébe, addig jó párszor meg fogunk halni. Az azonnali elmúlás visszatérő, könyörületet nem ismerő összetevője a játéknak, mivel nem egyszer nálunk jóval erősebb lényekkel futhatunk össze, azok még segítséget is hívhatnak, sőt a padló is bármikor beszakadhat alattunk, netán egy mérgezés áldozataivá válhatunk pillanatok alatt. A Stranger of Sword City tehát nem tréfál, nem játszadozik, ha a halálról van szó, ilyen szempontból pedig talán a FromSoftware gyermekeinél is kegyetlenebb, elvégre egyszer-egyszer nem szigorú, inkább igazságtalan. Aki esetleg ismerkedett már a szintén NIS America által kiadott Natural Doctrine-nal (csak egy példa a sok közül), az tudja, mire is számíthat: ha egy karakterünk gyengélkedik, biztosan arra csap le a következő ellenfél, mielőtt esélyünk lenne a gyógyítására, és ha ezt párszor eljátssza a MI, utána fele-fele eséllyel már nem jutunk el a következő sarokig. Plusz ott vannak a jó kis csapdák, a véletlenszerű támadások, a védett ládák, amiknek megszerzéséért próbálkozunk a rajtaütésekkel. Szóval kihívás van bőven, ellenben automata mentés nincs, tehát minden, értsd MINDEN egyes esetben javasolt a bázisra való visszatérés. Összeszedtünk valami új cuccot? Vissza a központi helyre! Szintet léptünk, legyőztünk egy erősebb ellenfelet? Nyomás a védett városba! A gond csak annyi, hogy ezt sok esetben csak úgy tehetjük meg, ha a pályán visszafelé haladunk, az út alatt pedig megint ott az esélye annak, hogy elvérzünk. A teleportáláshoz szükséges eszközöket drágán mérik, kevéssel rendelkezhetünk, így a bandukolás a legáltalánosabb megoldás. Viszont a már megnyitott helyszínek teljes kitisztítása javasolt, így fejlődnek csak igazán a kalandoraink, erre pedig nagy szükség van a kampány teljesítéséhez.

Szóval kegyetlen és gonosz? Minek ez nekünk? Nos, az élményért, a fantasztikus rajzokért, a hangulatért és a szórakoztató jellegért. A 30-50 órát simán felemésztő, rengeteg újrakezdéssel járó történetvonal, noha nem annyira izgalmas, mint azt remélnénk, összességében nagyon el lehet veszni a kampányban. A karakterek megalkotásával, fejlesztésével, az összes labirintus felfedezésével remekül ellehetünk. Egyedül a tényleges vándorlások alatt látható helyszínek csúnyácskák, ezeken meglátszódik, hogy a fejlesztés évekkel ezelőttre, valamint egy jóval gyengébb platformra vezethető vissza, máskülönben viszont a műfaj egy nagyszerű képviselőjéről beszélhetünk. Aki szerette a Wizardry-sorozatot és a hasonszőrű alkotásokat, annak érdemes egy próbát tennie. Némi visszatartó tényező lehet az eltúlzott ár, azonban egy kisebb-nagyobb akció során bátran le lehet csapni az Experience Inc. fejlesztésére, ami sok-sok óra önfeledt kalandot és harcot jelent, méghozzá minőségi formában.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 9.0c VGA, 1 GB hely.

Nagyon-nagyon szerethető DRPG, ami sok szempontból minőségi formában kínál klasszikus játékmenetet, méghozzá bő tartalom társaságában.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Gyönyörű rajzok az ellenfelek és karakterek terén, jó zenék, élvezetes játékmenet, elég hosszan kitartó kampány.

KONTRA

Kimondottan kegyetlen tud lenni, mindig megtalálja a játékos gyenge pontját, az árazása pedig finoman szólva is elég erős túlzás.

76%

JAPÁN ÍZVILÁG

Az 1991 óta létező, 2003-tól kezdve pedig NIS Americaként is jelen lévő cég igazán különleges, sokszor rendkívül konzervatív japán játékokkal színesíti az ipar meglehetősen beszűkült palettáját. A leginkább a konzolokat megcélzó vállalat olyan nagyágyúknak adott már lehetőséget, mint a Disgaea-, a Danganronpa-, a Persona-, az Etrian-sorozat, a verekedős Under Night In-Birth vagy a tesztben is emlegetett Natural Doctrine. Persze tipikusan japán játékokról van szó, mégis felüdülés egy-egy ilyen produkció elé leülni, ráadásul örömre adhat okot, hogy a NIS végre a PC-s portolásnak is nagyobb energiát szentel, így termékei február óta rendszeresen megjelennek a Steam kínálatában.

A NYOLCADIK UTAS

DETECTIVE CRIME THRILLER

SHERLOCK HOLMES *The Devil's Daughter*

[ÍRTA MIDNITE] **A Frogwares stúdió Sherlock Holmes-sorozata olyan, mint egy végtelenül elszánt jelentkező a tehetségkutató műsorban: minden évben újra és újra benevezi magát a válogatóba, és igyekszik a zsűri kritikáját megfogadva a legtöbbet fejlődni két évad közt.**

Sherlock (és Watson) néha QTE-s akciójelenetekben találja magát, ez pedig nem áll túl jól egy alapvetően nyomozásra épülő kalandjátéknak.

A legelső szereplése leginkább röhejes, és nyilvánvalóan béna volt, de meglepő módon egy évvel később visszatért, kijavítva egyet-kettőt számtalan hibái közül. Persze ismét elküldték azzal, hogy teljesítménye közel sem elég a komoly versenyzők világában, ám a következő évben ismét felbukkant, megint kicsit javított kivitelben… A Sherlock-játékok 2002 óta játsszák ezt a tiszteletre méltó csiki-csukit, és az utóbbi időben megjelent címek már fényévekre vannak a nevetséges kezdetektől, sőt szinte elérik egy komolyan vehető versenyző szintjét. De vajon elég jó produkció lett a Devil's Daughter a továbbjutáshoz?

Mivel ez a nyolcadik inkarnáció a sorozatban, arra számítottam, hogy a Devil's Daughter sok kipróbált és jól működő játékelemet fog magába olvasztani, miközben elődei nyilvánvalóan idegesítő hülyeségeit kihagyják belőle. Hosszú évek tapasztalatát és az aktuális grafikai lehetőségeket is belevéve, minden adott volt ahhoz, hogy ez legyen a legjobb Sherlock cím, amit a Frogwares valaha kilökött a rivaldafénybe… De nem. A stúdió történetében most először, valahogy sikerült – ha nem is visszalépni, de – egy helyben állni.

ADATOK

KIADÓ
Bigben Interactive

FEJLESZTŐ
Frogwares

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

A Sherlock Holmes: The Devil's Daughter 2016. június 10-én jelent meg. A PC-s változatot a Steamen 45 euróért árulják (kb. 14 000 forint), míg dobozosan már 9000 forintért is lecsaphatunk rá.

A DEDUKCIÓ MŰVÉSZETE

A sorozat rajongójaként szeretném a pozitívumokkal kezdeni. Veteránok számára ismerős lesz a játékmechanika legtöbb eleme, az előző részben (Crimes & Punishments) debütált újítások mind megmaradtak. A kalandjátékokban tipikus detektívmunka során megtalált nyomok alapján továbbra is saját következtetéseket kell levonnod, mindezt Sherlock „gondolataiban" turkálva: a neurális hálóra emlékeztető térkép pontjait összekötve húzhatsz párhuzamokat események, helyek és bizonyítékok közt. Attól függően, hogy mit gyanítasz a háttérben, többféleképpen értékelheted a nyomokat. Eldöntheted, hogy mire utalnak, majd ha már elég ilyen (egymásnak nem ellentmondó) következtetésed van, lassan kialakul Sherlock agyában egy pontos térkép a megoldandó ügyről. Mikor úgy érzed, tudod, mi történt a helyszíne(ke)n és ki a bűnös, csak a végső lépésről kell döntened: futni hagyod a bűnöst, vagy az igazságszolgáltatásra bízod… Mivel a játékban semmi sem fekete-fehér, nincsenek indokolatlanul gonosz bűntettek, minden elkövető motivációjában megtalálni az emberileg érthető, érzelmek fűtötte alapokat (legyen az bosszú, kétségbeesettség vagy szerelem), így ezek a döntések valódi morális dilemmát jelentenek. A konkrét nyomozás folyamata ezúttal is több, változatos elemből áll össze. Olykor a Baker Street-i lakás kiterjedt könyvtárának poros lapjai közt kell

Sherlock ezer arca

Az Arthur Conan Doyle által megálmodott detektív, Sherlock Holmes 1891-es debütálása óta számtalan módon újragondolták a karaktert (jellemzően fiatalabb, vonzóbb formában). Az utóbbi években két tévésorozat is új környezetbe helyezte őt: a BBC verziójában a mai London, míg az Elementary című feldolgozásban Amerika lett Sherlock játszótere. A 2009-es mozis adaptáció megőrizte a viktoriánus hátteret, de sokkal vadabb kalandok közepébe dobta a detektívpárost. A rengeteg sorozat és tévéfilm mellett képregények, rádiójátékok, színházi darabok és társasjátékok is születtek a Sherlock-sztorikból, Londonban pedig több múzeumban találunk kapcsolódó kiállításokat.

kutakodni információ után, máskor a házi kémialaborban ügyeskedhetsz, legtöbbször pedig viktoriánus helyszíneken kell felforgatni minden követ, hogy megleld a fontos nyomokat. Sherlock és Watson duója bejárja London és környéke zugait, végre szó szerint is, hisz a sorozat történetében először viszonylag szabad kezet kapsz a város egy részének felfedezésében.

A pár utcából álló London-darabka messze nem Far Cry méretű vadvidék, de a hangulatos kapualjak és korabeli járókelők közt akad néhány küldetés számodra. (Persze csak nyomozások lineáris részeként, a játék sajnos továbbra

Sherlock évek óta igyekszik begyűrűzni a nagybetűs játékipari szereplők közé, de még sajnos várnia kell.

sem ad szabadságot Sherlock világában. A vitathatatlan nagy attrakció egyértelműen a grafika, ami fényéveket javult az elmúlt években a Frogwares értő kezei alatt. A csupasz, hangulattalan tereknek végleg búcsút intettünk egy ideje, de a Devil's Daughter végre tényleg 2016-hoz méltó szintre emelte a régi Londont. Az általános karakteranimációkról és arcokról még mindig nem lehet ódákat zengeni, de legalább túljutottak a „kínos" szinten, és beléptek az elfogadható tartományba, ami a helyszínek feljavított látványával a háttérben már, mondhatni, teljesen rendben van.

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN LAKIK

És akkor lássuk a zsűri kifogásait! A Crimes & Punishments kritikából direkt hagytam ki múltkor azt, mikor egy Toby nevű kutyával kellett szagnyomokat követve végigvánszorogni egy teljes kikötőn, gondolván, ezt a baklövést hamar eliminálja majd a stúdió a sorozatból, de nem... Toby igen hamar visszatért, mint játszható karakter, és ismét totálisan élvezhetetlen, ahogy lánctalpas traktorra emlékeztető mozgással, minimálisan animálva vonszolja magát a szagfelhő nyomában. Aztán érthetetlen módon (és sajnos már a játék elején) belebújunk még egy alternatív karakter, az utcagyerek Wiggins bőrébe is, akivel szintén éveknek tűnő ideig kell lopakodva követnünk egy gyanúsítottat. Nem tudom, talán a monotonitás megtörése miatt érzik szükségét ezeknek a frusztráló baromságoknak? Pedig egy Sherlock-játékban pont a (egyébként épp elég változatos) nyomozás lenne a lényeg, totálisan elég Holmes (és néha Watson) irányítása, nincs igényem rá, hogy két kihallgatás között tacskóként kóboroljak a hátsó kertben. A játékban a legtöbb nyomozós puzzle pont annyira nehéz, hogy a kihívás és a szórakozás közti vonalon mozogjon, a sztori szétágazó szálai izgalmasan bontakoznak ki, a detektívhangulat képes teljesen magával sodorni, és akkor hirtelen... Kutya! Vagy egy quicktime akciójelenet, amiből szintén több lett a kelleténél. A hangulat egyébként is hullámvasút módjára tud mélybe zuhanni, mikor órákat kutatsz valami kétpixelnyi hiányzó nyom után, vagy (a tutorial tökéletes hiánya miatt) kínkeservesen jössz rá valaminek a működési elvére.

Vannak olyan változtatások, amik beleférnek a művészi szabadságba, de felvont szemöldökkel fogadtam őket – például az egész címadó premissza, Sherlock örökbefogadott lányának létezése. (Nem mintha a történetek követnék az eredeti könyveket, szóval ízlés kérdése, de szerintem idegesítő a karakter). A két főszereplő fizikai megjelenésének átdolgozása is ambivalens érzéseket kelt. Egyrészt a fiatalítás nem ártott egyetlen feldolgozásnak sem (ha a mozifilmeket, vagy a modern tévésorozatot nézzük), másrészt Sherlock konkrétan úgy fest, mintha a Mad Men főszereplőjét lefotózták volna egy masszív drogos orgia utáni reggelen, majd ebből elkészítették a karaktermodellt. Összességében a sorozat előző része – bár látvány terén kevésbé impresszív – több szerethető karaktert és kellemesebb atmoszférát nyújt. A Devil's Daughter így is tartogat jól megírt ügyeket és izgalmas nyomozásokat, de a profi színpadra való továbbjutást most sem szavazom meg neki. Ám ahogy a Frogwares kitartását ismerem, eljön az idő, mikor álló ováció fogadja egyik produkciójukat. És őszintén mondom, várom azt a napot.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 3,6 GHz vagy hasonló AMD, 6 GB RAM, 1 GB VGA, 20 GB HDD.

Bár a nyomozás továbbra is egyedien élvezetes, a korabeli London pedig többet mutat magából, mint eddig, a hibák jó része megmaradt.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Az eddigi legszebb Sherlock-játék, a detektívmunka minden élvezetes elemével, amit már megszerettünk a sorozatban.

KONTRA

Szinte minden újítás csak rontja a játékélményt, az átdolgozott karakterek furcsák, az akciójelenetek erőltetettek.

67%

Ha nem tudnánk, hogy ez egy XIX. századi helyszín, azt hinnénk, valamely egyetemvárosban lófrál az ifjú főhős.

A DOKTOR RENDEL

VALENTINO ROSSI THE GAME

[IRTA **GEBBBE**] **SÉBASTIEN LOEB UTÁN EGY ÚJABB SPORTIKON A MILESTONE CÉLKERESZTJÉBEN, DE MOST A KIADÓ MÁSIK HÚZÓÁGAZATA, A MOTORVERSENYZÉS VILÁGÁBÓL. A LEGENDÁS 46-OS, VALENTINO ROSSI KARRIERJÉBEN AKAD BŐVEN EMLÉKEZETES ESEMÉNY, IDEJE HÁT NEKTEK ALAKÍTANI A TÖRTÉNELMET!**

Azon szerencsések között vagyok, akik szinte a kezdettől figyelhették Vale karrierjét, láthattam a pumukli hajú zseni fejlődését egészen fiatalkorától a rutinos veteránná érésig. Zseniális pillanatokat és humoros jeleneteket köszönhetünk neki, talán az egyik legemlékezetesebb, amikor futamgyőzelme után a levezető kört megszakította egy pálya menti WC-re való kiszaladással. Sokoldalúságát bizonyítandó, nemcsak a motorokon, de az autókban is igen jól érzi magát. Ralikarrierrel is büszkélkedhet, kopogtatott már a Formula 1 ajtaján is, sőt egészen a tesztlehetőségig eljutott. Hogyan lehet egy ilyen életutat egyetlen játékba sűríteni? Sehogy sem, de próbálkozni dicséretes és megsüvegelendő. Ami lett belőle, az egy teljesen korrekt összegzés, de nem mentes a már lassan orvosi szakkönyvekbe való Milestone-kór jeleitől.

ROSSIFUMI

Hősünk első beceneve Rossifumi, a japán motoros legenda Norifumi Abe nevéből származik, mert mint mindenki más, ő is rajongott kora egyéniségeiért. A Rossi-láz kialakulását viszont újraélhetjük pályafutása legfontosabb pillanatai által, kezdve az első győzelemtől, 1996-ból. Összesen 20 ilyen kihívás áll rendelkezésre, ezek a harmadiktól kezdve már kellemes nehézséget biztosítanak. Előttük a Doktor beszél az adott szituációról, természetesen korabeli felvételekkel illusztrálva. Elmondja, hogyan élte meg azokat a pillanatokat, amelyek mára már a csúcsra juttatták. A Milestone mindig is jó volt a tálalást illetően, nagyon sokat tesz a körítés az immerzív játékélmény kialakításához. Annak ellenére, hogy ezeknél a karriereseményeknél csak egy adott szituáció szimulálásához szükséges versenyzők és motorok állnak rendelkezésre, nem érezzük a többiek hiányát. Igazi emlékkép hangulatot árasztanak, csak azt éljük át, amire nagy valószínűséggel mi is emlékeznénk egy lefutott verseny után. A vizuális tartalom így is rendkívüli a játékban, de sajnos a beleélésünket a hangulatos bevezetés ellenére meg tudja törni, hogy a versenypályák – egy-két kivétellel – a legújabb állapotukban adnak otthont a múltnak, holott az évek során nem egy helyen változott a vonalvezetésük. Azt hiszem, itt az ideje tájékoztatni azokat, akiket a MotoGP legfrissebb játékadaptációja foglalkoztat: a helyszínek frissességét bizony az indokolja, hogy a Valentino Rossi: The Game egyben az új szezon hivatalos versenyjátéka is.

ADATOK

KIADÓ
Milestone S.r.l.

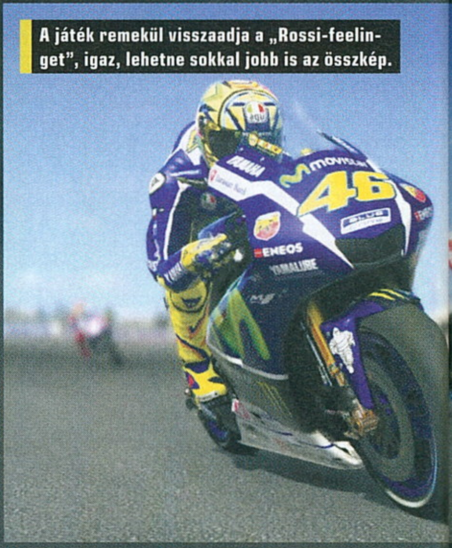
FEJLESZTŐ
Milestone S.r.l.

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

A Valentino Rossi: The Game 2016. június 16-án jelent meg PC-re és konzolokra. Ára dobozosan, PC-re, kb. 12 ezer forint, a Steamen 50 euró (kb. 16 ezer Ft), illetve kapható egy szezonbérletes változat is belőle, 70 euróért.



A játék remekül visszaadja a „Rossi-feelinget", igaz, lehetne sokkal jobb is az összkép.

VR|46

VALENTINO ROSSI 1979-BEN SZÜLETETT OLASZORSZÁGBAN. A 37 ÉVES SZUPERSZTÁR A VILÁG EGYIK LEGJOBBAN KERESŐ SPORTOLÓJA, VILÁGBAJNOKI KARRIERJÉT 1996-BAN KEZDTE, DE MÁR 2000-TŐL KEZDVE A LEGNAGYOBB GÉPOSZTÁLYBAN INDULT. HÉTSZER NYERTE EL A GYORSASÁGI MOTOROZÁS VILÁGBAJNOKI CÍMÉT 2001 ÉS 2009 KÖZÖTT. TÖBB MINT 300 FUTAMON VETT MÁR RÉSZT, VALAMINT RENGETEG REKORDOT IS TART. 1996-TÓL EGÉSZEN 2010-IG PÉLDÁUL NEM VOLT ÉV, HOGY NE NYERT VOLNA FUTAMOT, 213

DOBOGÓS HELYEZÉSE VAN, VALAMINT 11 VERSENYPÁLYÁN TARTJA A LEGTÖBB GYŐZELEM REKORDJÁT IS. A DOKTOR BECENEVET EGYESEK SZERINT MAGÁNAK TALÁLTA KI, DE SOKAN PRECÍZ VERSENYZÉSI STÍLUSÁNAK TULAJDONÍTJÁK.

Rossi nemcsak a motorok világában tette próbára magát, hanem bizony az autósportban is. Ez is bekerült a játékba.

A KERESZTAPA

Nézzétek el nekem, hogy a gyorsasági világbajnoki tartalom kivesézése kicsit háttérbe szorul most, de annak legalább egy oldallal több kellene a korrekt véleményhez. Visszakacsintva kicsit a Rossi vonalra, ellenfelei is lehetünk a legendának. A normál versenyeket és a karriermódot direkt nem említem, ezek a megszokott mederben zajlanak most is. Teljes versenyhétvégéket szimulálhatunk, szponzori érdeklődést kell növelnünk, s ezekért most nem krediteket kapunk, hanem VR pontokat. Ez semmi újdonságot nem jelent azoknak, akik az elmúlt 5-6 évben Milestone-játékban karriermódot kezdtek. Olyanynyira nem, hogy a szezonok lefolyása is teljesen ugyanaz, mint bármely MotoGP-cím esetében.

Tényleg akkora fájdalmat okozna változtatni ezen? Annyit persze hozzátettek a fejlesztők a recepthez, hogy nagyon ne legyen létjoga a rimánkodásomnak. Megspékelték az egészet azzal, hogy mi bizony Rossi legjobb barátai közé tartozunk. Így vehetünk részt supermotoversenyeken (a játékban Flat Track), de meghívásos rali eseményekre is beprotezsál minket az olasz fenomén. A megtiszteltetés így is nagy, de az, hogy mindenki más olasz azok között a bizonyos barátok között, csak mi vagyunk magyarok, még inkább a helyzet megbecsülésére sarkall bennünket. Hiába, akit a la maffia família befogad, annak nincs félnivalója többé! Legfeljebb majd kér egyszer cserébe egy szívességet. Az első Monza Rally Show után a dicső utolsó helyen futottam be, köszönhetően annak, hogy kontrollerrel nem bírtam megszelídíteni a Fordot, csak billentyűkel tudtam megfékezni az elszabaduló pacikat. Ennek ellenére olyan nyalizást könyvelhettem el a keresztapától, amiben méltó ellenfeleként tekint rám a következő szezon végén. Tudniillik ugyanis, hogy ez a rangos verseny az olasz szezon záróeseménye, kihasználja a pálya teljes hosszát, beleértve a legendás döntött kanyaros részt és a régi Parabolica kanyart is. Az a laza 42 másodperc hátrány és az utolsó hely sok okot ad a bizakodásra.

A DOKTOR

Van egy külön menüpont arra az esetre, ha úgy érezzük, hogy tényleg jobbak vagyunk a Doktornál. Sebészi precizitásunkat úgy bizonyíthatjuk, hogy minden pályán adva van a Rossi által megfutott legjobb kör, ezeket kell letaszítani a trónról. Nem lesz könnyű, főleg nem a legnehezebb motorkezelési beállítások mellett. A krediteken kívül fejlődésünkhöz is pontokat kapunk, a versenyzőnk részletes képességei ezeknek hála javulnak. Ide tartozik a fizikai fejlődés, a gázkar kezelése, a fékezés, az agilisság és még az esőben való vezetés is. Utóbbi nyilvánvalóan csak akkor kap pontokat, ha valóban vizes körülmények között motoroztunk vagy autóztunk. Amennyiben egy képességre több hangsúlyt fektetünk, vagy csak szimplán erősségünk, akkor 3-3 medált kaphatunk kritériumonként. Ezek kioldása esetén az adott képességért kapott pontok felturbózódnak, magyarul több XP fogja ütni érte a markunkat. A versenyzők statisztikái a többjátékos játékmódokban is mindenkinél megtekinthetőek, így nagyjából képet kapunk ellenfeleink erősségeiről és gyengeségeiről.

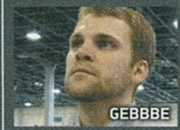
ÚJ KORSZAKRA VÁRVA

Az elején említettem a Milestone-kórt, amit lassan úgy kell kezelni, mint nagyon intő jelet. Történetesen a program motorja hosszú évek óta változatlan, mindig a megszokott konfigurációs képernyő fogad minket, és ugyanazok a bosszantó hibák jellemzik a kiadó összes játékát. Továbbra sem tudom kikapcsolni a rezgőmotort a kontrolleremben, néha elmegy a hang, vagy bizonyos beállítások mellett játszhatatlanul szaggat a program az optimalizálatlanság hiánya miatt.

A MILESTONE EZZEL A JÁTÉKKAL SEM TÖR A CSÚCSRA, DE A DOKTOR AZÉR KORREKT VIRTUÁLIS RENDELŐT KAPOTT.

Meg kell fogalmaznom azt, ami régóta érlelődik bennem, azaz, hogy a stúdió klaviatúráin erősen meg lehetnek kopva a CTRL, a C és a V billentyűk. Az új hardvergeneráció már lassan előző lesz, és mire valami váltást akar majd foganatosítani az olasz csapat, könnyedén lekésheti a lehetőséget. Mégis mikor akarnak majd tényleg nagyot durrantani, ha nem akkor, amikor egy hazai sportlegendáról kell programot csinálni? Ha ez a betegség így folytatódik, az elfekvő lehet a következő állomás...

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Win 7 SP1 vagy jobb, Intel Core I5 2500K 3,3 GHz vagy AMD Phenom II X4 850 CPU, 4 GB RAM, Radeon HD 6670 1 GB / Nvidia Geforce GT 640, DirectX10, 20 GB HDD.

Kellemes kikapcsolódás a motorsportok és Rossi rajongóinak, de már kicsit sokszor dugják le ugyanazt a csirkecsontot a torkunkon.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **69%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **77%**

PRO

Rengeteg tartalom, motorfestések és hivatalos licencek. A Rossi tartalom igazi csemege, de az autós kitérők is jól meg lettek csinálva.

KONTRA

Még mindig kikapcsolhatatlan kontroller FFB, elavult grafikai motor, bosszantó hang- és optimalizálási hibák.

70%

ELVESZETT DNS-EK FOSZTOGATÓI

UMBRELLA CORPS™

[ÍRTA BÚJTI] **2015-BEN, JÓVAL AZ UMBRELLA ÖSSZEOMLÁSÁT KÖVETŐEN RACCOON CITY UTCÁIT NAGYVÁLLALATOK SPECIÁLIS OSZTAGAI JÁRJÁK, HOGY BEGYŰJTSÉK A MEGBÍZÓK SZÁMÁRA RENDKÍVÜL FONTOS MINTÁKAT, AMIKET A KUTATÓLABORATÓRIUMOK ÉS A MÉG SZABADON KÓSZÁLÓ SZÖRNYETEGEK REJTENEK MAGUKBAN.**

Tudjátok, van az a sikeres zombis sorozat a Capcom legnagyobbjai között, ami Resident Evil névre hallgat. És pont. Mert bár az Umbrella Corps (innentől UC) értékeléseinél rendre felmerül a széria címe, ahhoz ennek a játéknak nem sok köze van. Éppen ezért ebben a cikkben senki nem olvashatja a „mi köze ennek a Resident Evilhöz", „ez a legrosszabb rész" frázisokat, elvégre a multiplayerre kiélezett produkció nem a jól ismert történet része, maximum tartalmaz olyan összetevőket, amiket a RE-rajongók örömmel üdvözölhetnek. Egyébként viszont az UC-t esportra találták ki, kifejezetten a gyors, taktikus csapatmunkára épít, ezenkívül pedig bőven nem olyan rossz, mint ahogyan azt sokan próbálják beállítani.

ALJAS KÚSZÓBABOK

A sztori nagyjából annyi, amennyi a felvezetésben le lett írva, tehát két csapat, az Alpha és Bravo osztag igyekszik felkutatni az Umbrella által hátrahagyott, rendkívül fontos információkat, mintákat. Ezekre összesen hatan vadászhatnak, három-három fős felosztásban összedolgozva. A cél a másik frakció likvidálása, a misszió mihamarabbi teljesítése. Van egyébként a betanításon túl egy egyjátékos The Experiment mód is, ahol a multiban lévő küldetésekhez hasonló feladatokat kell végrehajtani, de mivel ez pár óra és kicsit repetitív is, sok szót nem érdemel. A lényeg, hogy a Resident Evil 4 spanyol falujában, Raccoon City utcáin és rendőrőrsén, az ötödik RE afrikai Kijujuját meghódítva, netán az Umbrella főhadiszállásán kell helyt állnunk. DNS-ét gyűjthetjük össze, területet foglalhatunk, bőröndöket szedhetünk fel, vagy tarthatunk egyet magunknál a megadott ideig. Mindez annyira nem nagy szám, de az UC egy rakás érdekes összetevővel bír. Első körben ott vannak a zombik, kutyák, madarak, mutánsok, amik a pályákon lézengenek. Bár olvasni olyat a neten, hogy ezek a lények csak úgy álldogálnak, de ezt most hagyjuk, majd visszatérünk a témára. Szóval vannak a szörnyetegekkel teleszórt helyszínek. A viszonylag kisméretű szinteken a fejlesztők mindenféle fedezéket raktak le (igen, van pontosabb célzást adó fedezékharc), plusz találhatunk nyitott szellőzőrendszereket, emellett emeleteket is. Utóbbiak azért fontosak, mert a lábunkon lévő, szöges terepbakancs nemcsak a zombik fejének széttaposására szolgál, hanem arra is, hogy felkapaszkodjunk a falakon. A szellőzőkbe pedig a gyors kúszással kerülhetünk be, mert hát az Umbrella Corps katonái úgy csúsznak és másznak, ahogy más fut – villámgyorsan, meglepetésszerű támadásokat osztva. Mindez azonban még mindig semmi. A Brainer (Agyaló) egy csákányszerű kézifegyver, amivel meglékelhetjük bárki koponyáját – ez egyébként

FIGYELEM, EZ NEM EGY ÚJ RESIDENT EVIL, HANEM EGY ESPORTRA KIHEGYEZETT AKCIÓJÁTÉK! VAN KÜLÖNBSÉG.

Az igazi móka azonban (természetesen) a multi. A One Life elnevezésű mód értelemszerűen azonnali kieséssel bír, egyébként pedig a sima TDM-nek felel meg, tehát a két háromfős csapat egymásnak feszül, majd az győz, amelyiknél legalább egy fő életben marad. A Multi-Mission már jóval izgalmasabb, méghozzá immáron újraszületéssel. Itt nem elég öldökölni, alaposan össze kell dolgozni, hogy a véletlenszerűen kiosztott feladatokból nyertes félként jöjjünk ki. Az ellenséges osztag legyőzésén túl szimpla és speciális szörnyetegek

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Capcom**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

INFO

Az Umbrella Corps 2016. június 21-én jelent meg, Steamen 29,99 euróba kerül, avagy nagyjából 9500 forintért vásárolható meg, a kozmetikai extrákkal felvértezett verzió pedig 10 euróval, kb. 3200 forinttal drágább.

A Resident Evil 4 ikonikus helyszíne, a megszállottakkal teli spanyol falucska az Umbrella kommandósai számára is tartogat meglepetést.

TIPPEK, TRÜKKÖK

MINDIG KELL EGY BARÁT

Ha van rá lehetőség, akkor kettő, de legalább egy barát oldalán induljunk neki a multinak, elvégre bár van egy jelrendszere a játéknak, amivel tájékoztathatjuk a többieket elképzeléseinkről, azért csak jobb normálisan kommunikálva, a másik habitusát ismerve nekiesni a feladatoknak. Így jobban lehet taktikázni, ráadásul, ha éppen kidőltünk, akkor egy titkos kis fegyver is bevethető a másik féllel szemben.

LESNI ÉR

Ugyanis ha meghalunk, akkor One Life-ban a következő körig, Multi-Missionben pedig a másodperceken belül esedékes újraszületésig felülről láthatjuk a teljes térképet, egy-egy gombnyomással váltogatva a szintek között, aminek hála fontos információkat oszthatunk meg társunkkal. Ha pedig tőlünk megtudva az ellenség helyzetét felkészül annak támadására, sokkal nagyobb az esélye a túlélésre és a győzelemre.

EGYÜTT VAGY KÜLÖN?

A helyzet az, hogy nincs biztos és bevált taktika, minden az ellenfeleken múlik, na meg a jammerek tönkretételénél a zombik helyzetén és támadásán. Együtt haladva egy gránát végezhet a teljes csapattal, külön válva meg túlerőbe ütközhetünk. Éppen ezért javasolt az a taktika, hogy rendszeresen változtassunk a formáción, ha pedig valami nem jön be, akkor váltsunk egy másikra, ami talán sikeresebb lesz.

AGYALJUNK KICSIT!

Nem mindenkinek jön be, nem is mindenki tudja megfelelően kezelni, de egy próbát megér, mivel biztosan találkozunk majd olyanokkal, akik össze-vissza szaladgálnak, kezükben a fura csákánnyal. Szóval néhány kör erejéig fogjuk a Brainert, aztán igyekezzünk azzal osztani az áldást, mert ugye a tapasztalat teszi a mestert, meg egyébként sem árt, ha minél sokoldalúbbak vagyunk, így mindig alkalmazkodva az aktuális ellenfélhez.

TAPASZTALATTAL KÖNNYŰ

Bár a The Experiment mód rövid és repetitív, áldozzunk rá időt, hiszen itt tanulhatjuk be a legjobban a különböző taktikákat. Érdemes már itt ismerkedni a Brainerrel, de ezen túl használjuk a falakat a felsőbb szintekre jutásra, ismerjük ki a pályákat, próbálgassuk a fegyvereket, és tanulmányozzuk a feladatokat is, hogy melyiknél mi a legcélravezetőbb teljesítési mód. A multi persze több kihívást rejt, de kezdésnek ez is megteszi.

LEGYEN TAKTIKA!

Minden misszió más taktikát kíván meg, ezért lehetőleg beszéljünk össze, váltogassuk néha a csapatmunka főbb összetevőit. A DNS-gyűjtésnél érdemes adott területen kivégezni minden szörnyet, a megtartandó táska birtokában meg vegyünk be egy jól védhető területet és így tovább. Nem utolsó sorban legyen több felszerelés-kiosztásunk, mert a szűk folyosókon és a nyílt terepen más-más fegyverek hatásosak.

EGY GRÁNÁT MIND FELETT!

Amint kellőképpen felfejlődtünk, és megnyíltak az újabb gránátok, lehetőleg váltsunk a sima robbanós verzióról. A jammer megzavarása, vagy az ellenfelek helyzetének megmutatása akár a meccsek kimenetelét is eldöntheti. Persze az a legjobb, ha mindenkinél másfajta található, így jól össze lehet dolgozni: szenzorral látjuk őket, zavaróval hatástalanítjuk a rendszerüket, majd kirobbantjuk és kilőjük a társaságot.

Ajjaj, Döncike, a tenyészmutáns már megint megszökött a laborból. Ideje becserkészni kedvenc játéka, a géppisztolyos kommandós segítségével.

jelenleg a CoD késszindrómájától szenved, avagy olyan erős, hogy a játékosok fele a kezében tartott Agyalóval szaladgál. A program legérdekesebb ötlete pedig a Zombie Jammer, a hátunkon lévő szerkezet, ami az élőholtakat zavarja meg – na, ezért álldogálnak a szörnyetegek, nem azért, mert idióták. Azonban mint minden elektromos kütyü, ez is hatástalanítható, ami számtalan taktikát tesz hozzá a harcokhoz. Az egyik, hogy szétlőjük az ellenfél jammerét, ezzel kiszolgáltatva az illetőt a monstrumoknak – vigyázat, mert a halott katonák által elhullajtott védelmi eszközt fel lehet venni, tehát a tönkrement jammert másikra lehet váltani. Ezenkívül pedig ott a megnyitható speciális gránát. Ez adott terepen lekapcsolja a zavarót, ezzel rászabadítva a fertőzötteket mindenkire, aki éppen ott tartózkodik.

AMI JÓL MŰKÖDIK

Ezek a felsorolt tényezők (és akkor a képernyőn lévő hangjelzőt nem is említettük) már külön-külön is felboríthatnának minden elképzelt taktikát, együttesen viszont elérik, hogy nincs két egyforma meccs. Valaki folyamatosan agyalóval a kezében szaladgál, meglékeli az ellenfelek fejét? Rá kell dobni egy zavaró gránátot, lesből lőjük le, védjük karpáncélunkkal a támadását, majd intézzük el a saját fegyverével. Mindenre van valami válasz az UC játékmenetében, éppen ezért lesz a megszokottnál izgalmasabb minden egyes harc a viszonylag kis területű pályákon (a rendőrőrsöt konkrétan egyből belátjuk, de ez a legapróbb térkép).

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-4160 3,66 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 VGA, 13 GB hely.

Olyan, mintha az Umbrella Corps nyűg lett volna a Capcomnak, pedig az ötletek terén nincs probléma, hosszú távon változatos és élvezetes harcokat kínál a játék.

GRAFIKA: **68%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Taktikus vagy agyatlan 3v3 lövöldözés (rajtunk múlik), nagyon jópofa összetevőkkel.

KONTRA

Keményen tanulni kell a sikerhez, sok hibája van. Túl erős a Brainer, nincs balansz a lobbikban, fura a beszületés, a hatodik érkező kieshet indítás előtt.

65%

Emellé ott vannak a vizuális tuningok, a kozmetikai extrák. Tökös páncélok, különböző festések és matricák adnak rengeteg lehetőséget a testreszabásra, emellett a szintlépésekkel egyfolytában kapunk új fegyvereket is. Tehát állandóan van jutalmazás, aminek hála az ember pár meccs után nem érzi úgy, hogy egy helyben topog. Mindezek mellett bár a program alatt a Unity grafikus motor dübörög, a Capcom játéka azon kevéske kivételek táborát erősíti, amik bizonyítják az engine erejét.

A KIADÓ SEM HITT BENNE

Az Umbrella Corps némi csúszás után, minden nagy csinnadrattát nélkülözve jelent meg, láthatóan kevéske anyagi és erőforrással megtámogatva. Valakinek talán volt egy jó ötlete, amire a vezetőség ugyan rábólintott (az Operation RC után úgyis mindegy alapon), de sokat nem akart szöszölni a végeredménnyel. Az alapjaiban remek program iránti gyengéd érzelmeink több kisebb hibától gyengülnek meg. Kezdve onnan, hogy a PC-s tábor a konzolos port miatt csak kontrollerrel közelítsen a játékhoz, vagy onnan, hogy a lobbiknál sem stimmel valami, mert a hatodik érkezőt sok esetben kivágja a rendszer. A sebzésmodell is fura, mert az még rendben, hogy páncélozott ruhája van mindenkinek, de a közeli három shotgun lövés verzusz egy Brainer csapás elég durva. Ahogyan az újraszületés rendszere is, hiszen nem ritkán kerülhetünk be ellenfelek elé, ami igen zavaró.

Mindezen túl viszont az UC egy meglepően jó multis játék, amihez ingyenes tartalmak is jönnek majd, ráadásul nem is drága. Egy-két óra nem elég a kiismerésére (ezért a sok negatív kritika), hosszú távon, ismerősökkel viszont kellően élvezetessé tud válni, tényleg jó alap lehet az esport-versengésre (a hibák javítása után). Most még sok sebből vérzik, de reméljük, néhány javítgatás után többen is rákapnak, a tartalom pedig bővül a későbbiekben.

MÉG KEMÉNYEBB RESET

HARD RESET REDUX

[ÍRTA CHRIS] **A reduxok és a remastered-verziók korában már csak nagyon nehezen kapjuk fel a fejünket egy újabb darabra, főleg, ha olyan címről van szó, ami nem túlságosan ismert. Ilyen a 2011-es Hard Reset is, amire pár éve együttesen csodálkozott rá a világsajtó.**

Tudom, hogy ezzel valószínűleg a kisebbséget képviselem, de nekem semmi bajom nincs azzal, ha pár évvel a megjelenés után felújítva próbálja meg eladni a játékát egy kiadó. A reformoknak több oka is lehet, ezek mélyére sokszor nem látunk le, de első reflexeink többnyire elutasítóak, hiszen ki szeretne még egyszer pénzt adni ugyanazért az élményért. Nos, mielőtt kígyót-békát mondunk minden felújításra, azért valljuk be: akadnak olyanok, amikért megéri újra pénzt adni. Rengeteg ilyen megjelent már, ezeket pedig nemcsak az árfekvés és a modern tálalás teszi vonzóvá, hanem a nosztalgiafaktor is. A Hard Reset viszont nem biztos, hogy ilyen programnak nevezhető.

ADATOK

KIADÓ
Gambitious Digital

FEJLESZTŐ
Flying Wild Hog

MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

INFO

A játék 2016. június 3-án jelent meg PC-re, Xbox One-ra és PS4-re. Az ára 20 euró (kb. 6300 Ft), de ha rendelkezel a steames alapjátékkal, 3 euróért megvásárolhatod.

A Hard Resetet annak idején azért szerettük, mert pörgős, kaotikus akciót nyújtott. Ez most is megvan, csak épp a tartalom fejlődött, finomodott.

Az ellenfelek nem hétköznapiak, robotokat, kiborgokat és egyéb technokrata szörnyszülötteket kell hidegre tennünk a fejleszthető fegyverekkel.

200 FPS FELETT ÉSZRE SEM VESZED...

A Flying Wild Hog nevű csapat 2011-ben adta ki belső nézetű akciójátékát, mely tulajdonképpen egy végletekig egyszerű retróbomba volt. A programban tömegekben ránk özönlő robotokat és zombikat kellett szétlőnünk, megsütnünk vagy felrobbantanunk, ami eszméletlen látványos és vérpezsdítő élmény volt. Igaz, akadtak a játékkal problémák, de korántsem olyan nagyok, amiket ne lehetett volna egy-két patch-csel megoldani. Viszont ahelyett, hogy a készítők a megjelenést követő hónapokban toldozgatták volna még termékük, kitalálták, hogy inkább újra kiadják azt. Az új változat ennek köszönhetően tehát olyan lett, amilyennek az eredetinek kellett volna, de hogy ne sírjon a szája mindenkinek, kaptunk még egy bazinagy kardot is. Hát nem megér ez 20 eurót? Nem.

Persze a fenti mondatok kicsit sarkítva foglalják össze a Hard Reset Reduxot, de ha szigorúak szeretnénk lenni, akkor voltaképpen erről van szó. Persze egy valamire való újrakiadást nem úszunk meg grafikai ráncfelvarrás nélkül, amit itt is megkapunk – legalábbis a reklámbrosúrák szerint. Ennek köszönhetően elméletileg jobb képkockafrissítéssel és szebben fut a játék, valamint a töltési idők is lerövidültek, de ami más címeknél beválik (Metro Reduxoknál például), a Hard Reset esetében már nem annyira, ugyanis semmit se veszünk észre belőle. Már az eredeti verzió is parádésan nézett ki, s bár kétségtelen, hogy kicsit visszavettek a fényárból, amit az energiafegyverek és az elektromos kisülések okoztak, ember legyen a talpán, aki komolyabb különbségeket meglát. Ezenkívül a sebességoptimalizálás is értelmét vesztette, ugyanis a Hard Reset az egyik olyan játék volt 2011-ben, ami még egy fa PC-n is jól futott. Tök mindegy, hogy 90 vagy 200 fps-t mutat a számláló a sarokban, a lényeg, hogy 60 alá akkor sem fog esni, ha közben elindítjuk

HA NEM UNOD A DARÁLÁST...

Az első világháborús játékok most reneszánszukat élik, pedig a Battlefield 1 előtt is volt már a Nagy Háborúba ültetett FPS: a NecroVisionben a fronttól a pokolig kell kiirtanunk a gonoszt.

És ha már pokol – a Painkiller: Hell & Damnationben a sötétség fejedelmének alattvalóit kell leigáznunk, méghozzá a mennyek segedelmével. Még Lucifert sem kímélhetjük meg.

De persze nem csak a természetfelettivel, hanem az idegenekkel is meggyűlhet a bajunk: a Serious Sam 3: BFE során a múltban ragadt alieneknek mutathatjuk be a középső ujjunkat.

a háttérben a Divisiont és a 3D Markot. A töltési idő is feleslegesen rövidült le, hiszen a pályatöltések közt animációkat nézegethetünk arról, hogy mi is történik két lövöldözés között, tehát kijelenthetjük, hogy az összes optimalizálás és grafikai tuning tök felesleges parasztvakítás lett.

A ROBOTZOMBI KESERŰ ÉLETE

A játékmenetben viszont már akadnak olyan újdonságok, melyeknek hasznát vehetjük. Az egyik ilyen a dash move, aminek köszönhetően jobbra-balra csúszhatunk, és ez azért hasznos, mert könnyebben kitérhetünk a nagyobb ellenfelek rohamai elől. Ilyenekkel pedig szép számban találkozunk a Hard Resetben, főleg a főellenségek esetében lesz nagyon hasznos ez a funkció. Ezenkívül – és ez már sokkal fontosabb – teljesen újratervezték a pályákon található opponensek számát és azok helyzetét. Persze a kutya sem emlékszik már arra, hogy melyik sarkon hol és mikor ugrott elénk egy vasszörny az eredeti verzióban, de tény, hogy a Redux jóval könnyebb és sokkal játszhatóbb lett. A normál nehézségi fokozat végre tényleg normálnak tűnik, nem kell vért izzadnunk ahhoz, hogy túljussunk az első 3 pályán vagy leverjünk egy nagyobb csoport támadót. A játékra jellemző kaotikusság ugyan nem szűnt meg, de sokkal élvezetesebbek lettek a harcok. Ebben talán annak is szerepe volt, hogy gyengítettek egy-két ellenfél életerőpontján, de a lényeg, hogy a Redux végre olyan játékélményt kínál, amibe érdemes újra belekóstolni.

Ezenkívül újdonságot viszont alig kaptunk. Egy nyamvadt robotzombin (még leírni is fájdalmas ezt a szót) kívül nincsenek új ellenfelek, új bossok vagy pályák. Újdonságként viszont bekerült még a játékba egy vadonatúj fegyver is, ami bár tényleg jól hangzik, de felesleges és zavaró lett. Ez a katana. A japán hosszú kardot nagyjából a 4. misszió közepén szerezzük meg, ám hamar rájövünk, hogy csupán a legkisebb típusú ellenfeleket lehet vele egyetlen csapással levágni, azok viszont a halálukkor gyakran felrobbannak, amitől az egész közelharcosdi értelmét veszti. Főleg azért is zavaró a kard, mert alapból kétféle fegyverünk van, a gépkarabély és az N.R.G., ezeket a játék folyamán folyamatosan fejleszthetjük és átalakíthatjuk. Mindkettőt elláthatjuk másodlagos tüzelési móddal, csinálhatunk belőlük gránátvetős változatot, valamint az egyikre még rakétalövőt is szerelhetünk. Ez tök jól működött az alapjátékban. A rendszer lényeges elemét viszont az képezte, hogy egyetlen gombnyomással válthattunk a két fegyver közt (Q), amit most alaposan megzavart a katana, ugyanis közéjük keveredve azt is kénytelenek vagyunk kiválasztani. Tudom, hogy ez nem hangzik túl vészesen, de amikor egy piszkosgyors akcióprogramról beszélünk, elhihetitek, hogy minden tizedmásodperc bénázás a fegyverválasztással zavaró lehet. Főleg úgy, hogy a kard lényegében használhatatlan fegyver. Sőt azt a kijelentést is meg merném kockáztatni, hogy a fegyvermodellt és az animációkat csak simán átemelték a készítők egy másik saját játékukból, a Shadow Warriorból.

A Hard Resetre nem fért rá az újrakiadás, de azért így is korrekt játékot kaptunk. 3 eurós áron nagyon jó üzlet.

Ez a játék nem azoknak szól, akik kidolgozott sztorira vagy epikus átvezetőkre vágynak. Old school akciót kapunk a javából, ebből pedig sosem elég.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

2,5 Ghz-es P4 CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 5 GB HDD.

Amennyiben már megvan neked a Hard Reset, nem veszítesz túl sokat egy frissítéssel, de minden más esetben óvatosan a vásárlással!

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Az újratervezett szörnyek valóban jót tettek a játéknak, a normál nehézségi fokozat végre tényleg normálnak tűnik.

KONTRA

Szinte észrevehetetlen a grafikai változás, az új fegyver, a kard pedig felesleges és zavaró lett.

70%

RE-VÉTEL?

Tehát adja magát a kérdés, hogy ezek után érdemes-e megvenni bárkinek is a Hard Reset Reduxot? Nos, a válasz nem egyszerű, ugyanis nemcsak PC-s, hanem konzolos szemmel is érdemes megvizsgálni ezt a kiadást. Fontos tudni ugyanis, hogy a Hard Reset Redux nemcsak PC-re, hanem végre PS4-re és Xbox One-ra is kapható lett, ráadásul csökkentett áron, ami azonnal megmagyarázza, hogy mi szükség is volt erre a verzióra. Ezenkívül az sem elhanyagolható információ, hogy amennyiben valaki már megvette a PC-s Hard Resetet, akkor 1000 forintért (3 euróért) megvásárolhatja magának a frissített verziót, ugyanis 85 százalékos kedvezményt kap rá a Steamen. Persze az újdonságok száma még így is elenyésző, de a legfontosabbak miatt tényleg érdemes újra elővenni, mert egészen más élményt kínál most a játék, mint öt évvel ezelőtt. Szebb tehát nem lett, a kard rohadt idegesítő és felesleges benne, de ha már megvan neked a Hard Reset PC-re, keresd meg a boltban a Redux kiadást és zsákold be! Minden más esetben inkább gyűjts valami másra!

[IRTA MCMACKO]

Ami 20 évvel ezelőtt még istenkáromlásnak számított, mára unalmas (?) valósággá vált. A két örök rivális ismét egy platformon és egy játékban küzd meg egymással. Mario és Sonic elruccannak az olimpiára, hogy egy fieszta keretében mérjék össze erejüket.

A Nintendo mostanában nagyon döcögősen veszi az akadályokat. Oké, a Zeldákkal, Mario-játékokkal továbbra is szárnyalnak, de az a lendület, ami a Wii idején jellemezte a kiotói óriást, valahogy elveszett, megkopott, töredékére csökkent. Ha a Wii U-ra megjelent partijátékokat nézzük, akkor is csak csóváljuk a fejünket. A Mario Party 10, a Wii Party U, de még a gép premierjéhez időzített Nintendoland sem sikerült olyan jól, mint azt elvártuk volna. Még az a szerencse, hogy a Sega fejlesztői (oldalágról beevezve) képesek felkavarni az állóvizet. A korábban több próbálkozást megért Mario and Sonic-széria ismét reflektorfénybe kerül a riói olimpia érkezésével, mi pedig igencsak meglepődtünk a játék egészen elfogadható színvonalán.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo
FEJLESZTŐ
Sega Sports R&D
MŰFAJ
sport
MULTI
van (lokális)

INFO

A játék világszerte 2016. június 24-én jelent meg Wii U-ra. Lemezes, valamint letölthető formátumban is elérhető, előbbi kábé 14 000 forint.

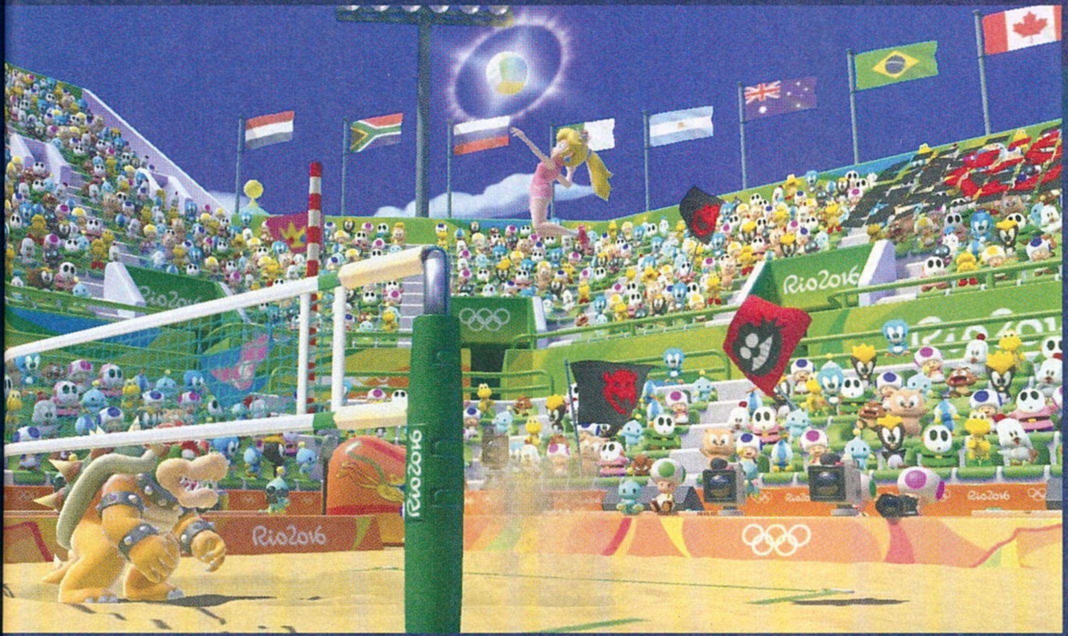
VÁR A COPACABANA!

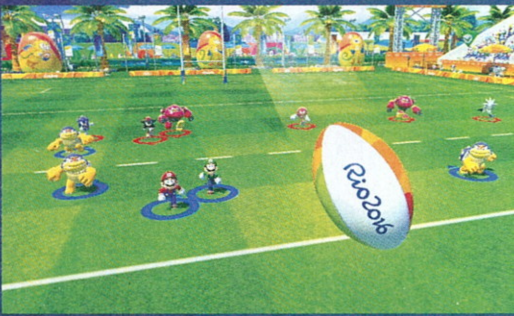
Óriási szerencséjük a fejlesztőknek: a 2016-os nyári olimpiai játékok Brazíliában, azon belül is Rio de Janeiróban játszódnak, amely, mint tudjuk, a tűzforró karnevál és az óriási fieszták városa. A heves latin hangulat már mindjárt a töltőképernyők során felpaprikázza az embert, ez pedig a további élményekre való tekintettel csak jót jelent. Még át sem vettük a Mii karakterünk irányítását, el sem indultunk az első versenyszámon, máris kellemes kedélyállapotba kerülünk a kifejezetten hangulatos intrótól és menütől. Aztán digitális képmásunkkal elindulunk a Copacabana strandon, hogy felmérjük a terepet. A lábunk alatt fodrozódó homokozóban (Figyelem, Wii U-játékról van szó!) felfedezhetjük a két univerzum hőseit, és nekivághatunk a sportolásnak. Eleinte csak egy- és többjátékos üzemmódokat választhatunk, majd ahogy a különböző sportok szabályait megismerjük, és játszogatunk a programmal, úgy nyílnak meg sorra az új lehetőségek. A boltban bevásárolhatunk, öltöztethetjük Mii-hősünket, az olimpiai számokat elindítva pedig versenyszerű meccseket nyomhatunk az online ranglistákon tanyázó jómadarak Mii-jeivel szemben. A tornák lebonyolítása és a haladásunk gond nélkül követhető, mi több, az egész menürendszer okosan és egyértelműen vezeti fel a következő számot, vagy épp a verseny állását. Így egy ovis is képes lehet értelmesen elnavigálni a játék különféle lehetőségei között. Idővel egy olyan mód is megnyílik, ahol a két örök rivális (azaz a kantáros vízvezeték-szerelő és a villámlábú sündisznó) csapata esik egymásnak egy leszámolásokkal, buffokkal és megvariált párbajokkal tarkított játékmódban. A franc se gondolta volna, hogy ezeket a lehetőségeket ilyen tisztességesen és változatosan kalapálják össze Segáék.

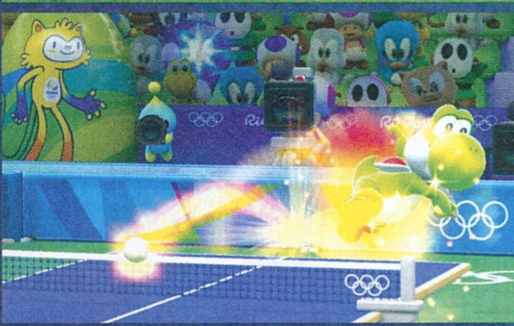
A legutóbbi olimpia tévéközvetítései nem voltak ennyire színpompásak, de hát a japánoknál még a világsportok sem az igaziak izzó csillagok nélkül...

SPORTSZERŰSÉG MINDENEK ELŐTT

Az előbb említett változatosság annak is köszönhető, hogy elég sokféle sportág kapott helyet a program kódhalmazában. Három fő csapatsporttal indul a választható játékok listája. A rögbi itthon talán kevéssé ismert, de ettől függetlenül jópofa és befogadható a megvalósítás. Főleg az árkádosított verzió, ahol szivárványkapu-boosterekkel és power-upokkal tréfálhatjuk meg az ellenfelet. A bulis leosztás a







focinál is megvan. Azaz adott a szabványos olimpiai szabályokkal működő (egy FIFA-hoz képest természetesen egyszerűsített) lehetőség, és ott a „partijáték" futball is, ahol egy zárt, ketrec jellegű játéktéren, bónuszokkal felpiszkálva nyomhatjuk a riói utcafocit. Természetesen a strandröpi sem maradhat ki a szórásból, ahol megint a turbózott szabályrendszer hozza a viccesebb játékmenetet. Itt érdemes ismét megjegyezni, hogy a készítők roppant jó érzéssel találták el az olimpiai játékstílushoz és a ferdített bulis verziókhoz tartozó atmoszférát. Az utcai bőrkergetésnél a kerítés mögött szurkolnak nekünk a kósza Mii-k, a power-upokkal operáló strandröpinél pedig a Samba de Amigo kulisszái elevenednek meg egy karnevál kellős közepén. Amúgy végig jellemző a játékra, hogy a Sega- és Mario-unverzumok jellegzetes karakterei-ellenfelei népesítik be a környezetet, ez pedig eleve fokozza a mesés, vidám hangulatot.

A többi sportágat is korrektül kidolgozták a japán kódmesterek. Van itt minden, mi szemnek, szájnak, kontrollert markolászó kéznek ingere. Lovas díjugratás, BMX, íjászat, gerelyhajítás, váltófutás... A sportok egyszerűbbik részét a Commodore 64-es időkből itt maradt gombnyomkodós módszerrel tudjuk irányítani. Többnyire gyorsítanunk kell, esetleg erőt merítenünk, majd megfelelő időzítéssel akciót is szükséges lehet indítani. A többi mód ennél komplexebb lehetőségeket is kínál, lásd például a BMX-et, vagy az egyre trükkösebb célokat kínáló íjászatot! Általában minden sportágnál van valami vicces csavar, amitől nem lesz unalmas vagy ódivatú a játékmenet. Talán az úszás a leglaposabb, már ami a megvalósítást illeti, de a változatosságot fokozza, hogy a ritmikus sportgimnasztikánál meg egy klasszikus iránynyomkodós ritmusjátékot kapunk, többféle zenével és brutálissá fokozható nehézségi szinttel.

A Nintendo és a SEGA közös dobása egész kellemes partijáték, amit kicsik és nagyok is élvezni fognak.

SZÓLÓ VAGY CSAPATSPORT?

A költői kérdésre a „Mindkettő!" lesz a helyes válasz, mivel a M&S akár négy játékost is képes fogadni a klasszikus Wiimote irányítóknak köszönhetően. Üröm az örömben, hogy a táblakontroller képernyője teljes mértékben haszontalan a játék során, és a Wiimote Motion+ funkcióit sem aknázza ki a program. E mögött persze megvan a korrekt üzleti ráció: a lehető legszélesebbre kellett tágítani az elérhető közönséget. Az viszont kevésbé elfogadható, hogy a Pro kontrollert sem igazán tudjuk használni a játékhoz. Ha már az érintőképernyős funkciók háttérbe szorultak, legalább a jó kis klasszikus irányítót bevethettük volna a gombpüföléshez, hogy ne a drága táblairányító bütykei kopjanak. Mint az a képeken is látszik, a játék technológiailag nem mutat túl a tipikus Wii U-színvonalon, de a művészeti oldal nagyon egyben van. A karneváli dallamok, a vidám, színpompás textúrák, a nagyméretű és többnyire remekül animált karakterek szavatolják, hogy kicsiknek-nagyoknak mosolyra álljon a szája, ha belevetik magukat az olimpia forgatagába. A képfrissítés egyenletes, az 5.1-es hangkeverés korrekt, az online leaderboard listák alkalmazása pedig különösen örömteli egy Nintendo bulijátéknál.

KOOPAKABÁNA

Mint láthatjátok, kifejezetten elégedettek voltunk a legutóbbi Mario & Sonic-játékkal. Végre egy olyan programot kapunk a sok-sok középszerű Nintendo bulijáték között, amely az átlagosnál erősebb tartalmat, változatosabb játékmenetet, és az unalmassá váló Mario és Sonic miliő helyett egy vibráns, derűs, latinos környezetet nyújt. Gyerkőcökkel alig bíró szülők, nektek kifejezetten ajánlott a program, pláne ha a kicsik esetleg már a sportok vagy az olimpiai játékok iránt is érdeklődnek. De ha csak egy szimpla partijátékot szereznétek be a laza nyárestékre, esetleg a barátotokkal-barátnőtökkel szeretnétek néhány vidám órát eltölteni, már akkor is érdemes lehet megvásárolni a programot. G

Nemcsak a magyarok törhetnek az EB-re, hanem akár a SEGA csapata is kiadhatja a Nintendo figuráinak útját. Csodálatos időket élünk, nemde?

ÉRTÉKELÉS

Az utóbbi idők egyik legjobb sportolós partijátéka. Más platformon sem nagyon találni most hasonlót, úgyhogy ha gyerkőcök vannak a háznál, vagy gyakran előkerülnek a 4 fős lokál multi játékok a házibuliban, akkor ez a te játékod lehet.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Vidám hangulat, egyszerű, de mégis nagyszerű játékmechanikák sora az olimpiai sportágak rajzfilmesített verzióiban.

KONTRA

A közvetlen online multi még mindig hiányzik. Idővel ellaposodhat a sportágfelhozatal.

79%

MINT AZ IGAZIAK...

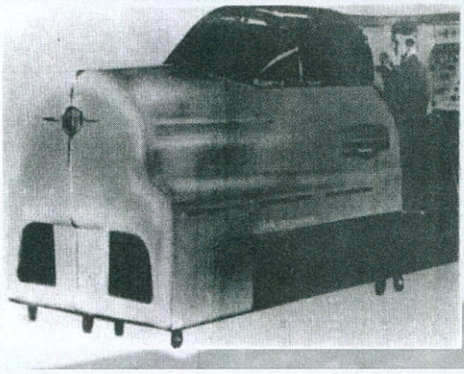
A repülőgép-szimulátorok története, 2. rész:

VIRTUÁLIS VADÁSZAT

[ÍRTA TRAU] Nem csupán a katonai repülés, de a szimuláció világa is ugrásszerű fejlődésnek indult a második világháború alatt, de főképp utána. A számítógépek, az elektronika fejlődésével eljutottunk oda, hogy a legmodernebb, ötödik generációs, nehezen észlelhető („lopakodó") vadászgépeknek nincs is kétüléses oktató változatuk. Minek? Ott vannak a szimulátorok...

Igaz, azért a Link Trainertől hosszú út vezetett az F-35 Lightning II-esek full extrás, hálózatba köthető, így kötelékkel végzett műveletekre is alkalmas szimulátor-rendszeréig. Az alapvető cél azonban maradt: minél élethűbb, minél több repülési paraméter megjelenítésére alkalmas kiképzőeszközt alkossanak meg a mérnökök. Minél több mindenre képes ugyanis a rendszer, a benne ülő pilóta annál több mindent tud gyakorolni, de elrontani is. Márpedig a legtöbbet a hibákból és azok átbeszéléséből, kielemzéséből lehet tanulni, de nem árt az sem, ha a hiba elkövetését egyrészt a pilóta is túléli, másrészt a font/rubel/euro/dollármilliókba kerülő repülőgép sem füstöl csendesen egy mező közepén...

Nos, a már emlegetett amerikai Link Trainer Edwin Link találmánya volt. Az eredetileg orgonákkal és zongorákkal foglalkozó családi cégnél dolgozó Edwin elektromotoros szivattyúval látta el a pneumatikus szelepeket, melyek egyrészt az előre meghatározott mozgásokat (a „környezeti hatásokat", azaz a légáramlatok erejét és irányát), másrészt a pilóta kormánymozdulatait is lemásolták a már külsejében is repülőgépre emlékeztető szimulátort ringatva-rázva.



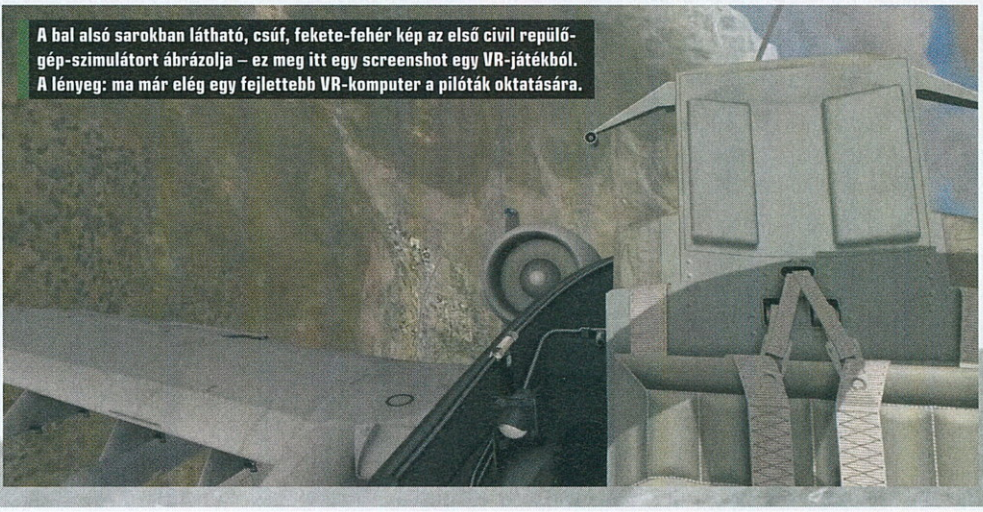
NEM MINDIG SÜT A NAP

A polgári és katonai repülés fejlődésével egyre nagyobb szükség lett a rossz időben, illetve éjjel végrehajtott utakra. A bökkenő: ilyenkor a pilóta nem igazán lát a földből semmit, hanem csak a műszereire támaszkodva kénytelen repülni. Nos, ez még nehezebb és veszélyesebb, mint a „sima" repülés. Nem véletlen, hogy a '30-as évek elejére már komoly igény merült fel a kifejezetten műszerrepülés, akkori szóhasználattal vakrepülés begyakorlására használható szimulátorok megalkotására. Legelőször az amerikai hadsereg légiereje szánt komolyabb pénzt az ilyen eszközök fejlesztésére, s a második világháború kitörésére már az első, rádiók és rádiónavigációs rendszerek használatára is alkalmas, kizárólag elektronikus motorokkal működő szimulátorok is hadrendbe álltak.

A második világégés lökésszerű fejlődést hozott, hiszen több tízezer hajózó (pilóta, navigátor, bombázótiszt, lövész) képzésére volt szükség. Ehhez olyan monstrumokat is kifejlesztettek, mint a Link Trainerből továbbépített Celestrial rendszer, mely egyszerre volt alkalmas a pilóta, a bombázótiszt és a navigátor képzésére. Igaz, az eredetileg egy 1939-es brit megrendelésre kialakított Celestrialből Nagy-Britannia alig néhány darabot vásárolt, de az Egyesült Államokban több száz rendszert építettek meg. Nem véletlen az építés szó: a Celestrial elhelyezéséhez 15 méter magas, raktárszerű épületre volt szükség. A navigátor képzését ugyanis élethű csillagképekkel segítették, melyeket megfelelő méretarányozással fel kellett festeni a szimulátor fölé, a plafonra. Ennek segítségével a csillagok helyzete és a pontos idő alapján már megállapítható a repülőgép helyzete.

ÉS ELJŐ A KOMPUTER

A legnagyobb, a mai napig alapvetően meghatározó fejlesztés azonban minden kétséget kizáróan a számítógépek megjelenése, majd alkalmazása volt. A korai, először még analóg számítógépek bevetésével végre megkezdődhetett a



A bal alsó sarokban látható, csúf, fekete-fehér kép az első civil repülőgép-szimulátort ábrázolja – ez meg itt egy screenshot egy VR-játékból. A lényeg: ma már elég egy fejlettebb VR-komputer a pilóták oktatására.

Hasonló szimulátort otthon is lehet építeni, sokáig azonban csak a főbb pilótaiskolák kiváltsága volt a roppant drága felszerelés.

pilótafülke műszerparkjának élethű, a szimulált repülési és időjárási viszonyoknak, valamint a pilóta mozdulatainak megfelelő működtetése. Legalább ilyen fontos, hogy sokkal összetettebbé vált a repülőgép működését befolyásoló környezeti hatások, levegőmozgások leképezése. Ráadásul egy roppant egyszerű okból kifolyólag a főszerepet hamar átvették a polgári piacra készített szimulátorok. A polgári repülés az 1950-es évektől robbanásszerű fejlődésnek indult, a légcsavaros-gázturbinás, majd a sugárhajtóművek megjelenése után. Egyszerűen sokkal több pilótára és fedélzeti mérnökre volt már szükség, mint ahány vadász- és bombázópilótára, így a piac szükségszerűségei miatt a polgári repülőgépek szimulátorai legalább olyan gyors fejlődésnek indultak, mint a katonai repülőgépeket oktató rendszerek. Az első, teljes értékű civil repülőszimulátor, a Redifon az Egyesült Államokból érkezett, méghozzá a Bell Laboratories és a Curtiss-Wright együttműködésének köszönhetően. A megrendelő a Pan American Airways légitársaság volt, mely a korai ötvenes évek egyik legnagyobb utasszállító repülőgépe, a Boeing 377 Stratocruiser négyhajtóműves gép hajózóinak képzését végezte az analóg számítógéppel vezérelt szimulátorral. Hamarosan a brit BOAC légitársaság is rendelt egy ilyen rendszert, sőt az újgenerációs, már sugárhajtású, de leginkább a konstrukciós hibái miatti katasztrófáiról ismert de Havilland Comet 1 utasszállító repülőgéphez is vásároltak egy szimulátort.

Az F-22 hivatalos szimulátora nagyon fejlett, számtalan dolgot emulál, és már a kiképzőközpontok is kizárólag ezt használják oktatórepülők helyett.

A következő, fontos lépést is az élet, nevezetesen a repülőgépek fejlődése, az egyre komplexebb fedélzeti rendszerek megjelenése kényszerítette ki. A sugárhajtású, nagy hatótávolságú, polgári és katonai repülőgépek rendszerei már olyan számosak és összetettek voltak, hogy azokat az analóg számítógépekkel egyszerűen lehetetlen volt lemodellezni. Ráadásul a nagy, analóg számítógépeket a legnagyobb odafigyeléssel üzemeltetve is maximum napi 10-12 órát lehetett használni, s rendszeresek voltak a képzés során fellépő hibák is. Az ötvenes évek közepére ezért nyilvánvalóvá vált, hogy nincs más választási lehetőség, csak az akkor vadonatújnak és irgalmatlanul drágának számító digitális számítógépek bevonása, alkalmazása. Elérkeztünk a XXI. századi szimulátorok ükapáihoz, hiszen a mai napig digitális számítógépekkel irányított szimulátorokon készülnek a jelen és a jövő pilótái, viseljenek katonai egyenruhát vagy farmert-trikót a „majdnem-repülés" közben.

Az első, már valóban digitális szimulátort a Pennsylvaniai Egyetem és a Sylvania Corporation kutatói, mérnökei együttműködésének köszönhetően 1960-ban építették meg. A Link sem késlekedett sokáig: a Mark 1-es digitális szimulátor egyaránt igazi áttörésnek számított

És még egy kontrasztos képpár: ez itt egy korai szimulátor, jobbra pedig egy interfésszel felvértezett sisak látható. Hát igen, nagy utat tettünk meg.

a katonai és a polgári kiképzés piacán, dacára a mai szemmel szinte értelmezhetetlen 10 Kb-os tárolókapacitásnak. Mégis, a jövőt alapozták meg ezek a korai darabok. Ma már persze komoly szerverparkok szolgálnak ki egy-egy szimulátorközpontot, hiszen összehasonlíthatatlanul több adat azonnali kezelésére és megjelenítésére van szükség egy olyan modern vadászgép oktatásánál, mint például az F-22 Raptor.

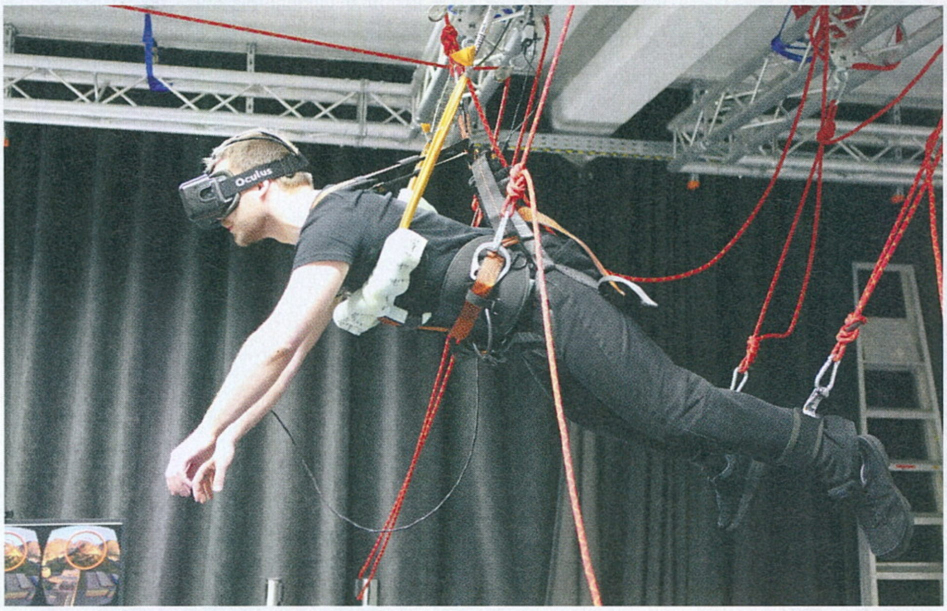
Szimulátor a levegőben I.

Van olyan, amikor a szimulátor megy a levegőbe, nem a pilóta a szimulátorba. A modern kiképző repülőgépek egy része képes olyan fedélzeti rendszereket is szimulálni repülés közben, ami nincs is a repülőgépen. Az olasz Aermacchi M-346-os például az Eurofighter (olaszul F-2000A) és a leendő, ötödik generációs, modern F-35A Lightning II-es vadászbombázók pilótáinak képzésében kap komoly szerepet – utóbbinak, mint már említettem, nincs is oktató, kétüléses változata. Az M-346-os is teljesen digitalizált, LCD-kijelzőkből épített műszerfalat kapott, ahol a számítógép képes nem csupán különböző fegyverrendszerek alkalmazását szimulálni (beleértve az irányított levegő-levegő és levegő föld rakétákat, bombákat), hanem a csak a számítógép által irányított ellenséges erők, s azok fegyverei is megjelennek a kijelzőkön. Így az olasz pilóták egy összetett légi helyzetben a túlélésért és az eredményes feladat-végrehajtásért képesek küzdeni a pilótafülkében, akár a földi szimulátorokkal is hálózatba kötve.

A GÉPAGYON MÚLIK

Apropó, adatok. A szimulátor csak annyira lesz pontos, mint amilyen pontos az az adatvagyon, amivel dolgozhat. Itt alapvetően kétféle problémáról beszélhetünk. Az első a könnyebben megoldató: az oktatni kívánt repülőgép és annak működésének minél pontosabb digitális lekövetése a cél. Ez érdekes módon könnyebb is és nehezebb is. Könnyebb, hiszen a repülőgépek és rendszereinek tervezése már régóta számítógépekkel, digitálisan történik. Ugyanakkor nehezebb is, hiszen mondjuk a hatvanas évek legendás képviselőjéhez, az F-4 Phantom II-es vadászbombázóhoz képest az ükunoka, az F-22 Raptor, de még inkább az újabb F-35 Lightning II-es valóságos űrhajó. Ha csak az elektronikai önvédelmi rendszereket veséznénk ki (melyre szerény világmagazinunk jelen számának összes oldala is kevés lenne...), máris láthatnánk, hogy a Phantom II-eshez képest a Lightning II-es szimulátorának mennyivel többet kell tudnia, és ehhez mennyivel több adattal kell ellátni a szervereket.

Ehhez képest is keményebb dió az ellenséges repülőgépek, fegyverek, fedélzeti rendszerek élethű megjelenítése a szimuláció során. Ha az egyszeri gamer találkozik, mondjuk, a Lock On-sorozatban valami hülyeséggel, maximum bosszankodik egyet. Ha azonban a valódi vadászpilótákat képző speciális szimulátorban akad olyan hiba, mint a vállról indítható légvédelmi rakétával támadó kenguru... Ez utóbbi megtörtént eset Ausztráliából: az objektumorientált szoftverkörnyezetben dolgozó programozók egy helikopter-szimulátort frissítettek, s úgy gondolták, a helikopter zaja miatt menekülő kenguruk megfelelő problémát okozhatnak a pilótáknak, hiszen így elárulják érkezésüket. Az ötlet remek volt, a programozók meg lusták: úgy döntöttek, nem alkotnak kengurut, mint új objektumot, hanem a már használt lövészkatonák kapnak „kengurubőrt", azaz egy skint.
A probléma viszont ott kezdődött, amikor az amerikai látogatókat a szimulátor részletgazdagságával elkápráztatni kívánó ausztrálok mélyrepülésben csaptak rá a kengurucsapatra. Azok ugyan szétszaladtak, de egy percen belül a fedezékbe bújt „kenguruk" (azaz az eredeti képességeiket, fegyvereiket megtartó lövészkatonák) infravörös önirányítású Stinger légvédelmi rakétákkal vették tűz alá a gyanútlan ausztrál helikoptert – mely lángolva lezuhant.



Komolyra fordítva a szót: a szóba jöhető ellenfelek legalább annyira igyekeznek védeni repülőgépeik, fegyvereik, légvédelmi rendszereik adatait, paramétereit, mint amilyen lázas igyekezettel próbálják azt az ellenérdekelt országok megszerezni. Ha nagyon belemegyünk

Szimulátor a levegőben II.

Mi van akkor, ha a valódi repülési feladatokkal, felszállásokkal járó gyakorló repüléseket akarjuk pontosabban mérni és értékelni? Mi van, ha szeretnénk valós időben, a földön, a számítógépek képernyőjén látni az aktuális légi helyzetet? Nos, akkor veszik elő az ACMI (Air Combat Maneuvering Instrumentation) rendszereket, melyeket leginkább egy roppant kifinomult nyomkövető rendszerként lehet felfogni. A repülőgépek fegyverzet-felfüggesztő pilonjára rögzített speciális, a minél kisebb légellenállás miatt a légiharc-rakétákra hajazó kinézetű konténerek az előre meghatározott és megfelelően „beműszerezett" gyakorlótér felett repülve a repülés minden fontos paraméterét rögzítik és egyben a földön elhelyezett speciális antennáknak azonnal el is küldik. Ennek megfelelően már nem a pilóták „bemondásán" múlik, hogy az ellenséges repülőgépet sikerült-e leküzdeni, hiszen a szimulált fegyveralkalmazás minden adatát azonnal látják a gyakorlatot irányító központban és persze a találat kiértékelése is azonnal megtörténik – s erről mind a vadász, mind a levadászott repülőgép pilótája értesítést is kap a rendszertől. A földi számítógépek egyben rögzítik is a légi csaták minden mozzanatát, így utólag korlátlan ideig elemezhetőek az események, az elkövetett hibák és a végrehajtott okos húzások.

a kémesdibe, akkor még akár azon is érdemes elgondolkodni, hogy mondjuk az amerikai felderítő-hírszerző ügynökségek vajon milyen mélységben és pontosságban osztják meg a nehezen megszerzett kínai, orosz vagy más adatkincset a szimulátorok programozóival. Hiszen sosem lehet kizárni, hogy egy ott dolgozó, a beérkezett szigorúan titkos anyagokkal találkozó szakember is rendelkezik egy baráttal, aki történetesen a másik ország elhárításának dolgozik...

CÉLOZNI TUDNI KELL

A mozgások lekövetésének területén sem múlt el nyomtalanul az elmúlt száz esztendő. Figyelembe véve azt a tényt, hogy a földön jelenleg nem állíthatóak elő azok a hirtelen pozitív és negatív gyorsulás-változások, amelyek egy igazi légi harc vagy földi célponttámadás közben a pilótákat érik, azt kell mondanom, azért egészen közel kerültünk hozzá. Itt szintén a BOAC nevét érdemes megemlíteni, a továbbfejlesztett Comet IV-es sugárhajtású repülőgépekhez rendelt, mozogni képes platformra szerelt szimulátor-rendszert. Itt érdekes módon a polgári repülőgépek szimulátorai járnak az élen: a tapasztalatok szerint ugyanis a nagy negatív és pozitív túlterhelést (-3 és +9G között) „rendszerszerűen" átélő vadászpilóták számára elégtelen az a mozgási szabadság, amire akár a kezdeti, akár a jelenlegi mozgó platformok képesek. Számukra sokkal fontosabb a minél szélesebb látómező biztosítása, hiszen a modern vadászgépek (mint amilyen akár a nagyon elterjedt amerikai F-16 Falcon vagy az orosz Szu-30) esetén a pilóta jóformán derékig a gép törzséből felfelé kilógva ül a kabintető alatt, éppen a minél jobb kilátás biztosítása miatt. A fedélzeti rendszerek, műszerek, a repülés közben fellépő aerodinamikai erők hatásainak pontos szimulálása és a mozgás minél fejlettebb lekövetése mellett ez a negyedik, nagyon fontos terület, ami meghatározza egy modern katonai szimulátor minőségét, képességeit, használhatóságát. A korai kivetítő-rendszereket hamarosan felváltották a speciális, a látóteret követő hajlított monitorok, majd mára a legmodernebb szimulátor-rendszerek félgömbnyi látótér megjelenítésére alkalmas projektorokkal dolgoznak. Ez pompásan megfelel a vadászgépek pilótáinak, de persze túlzás például egy C-130J Super Hercules szimulátorának, ahol a pilóták látómezeje – hasonlóan a polgári repülőgépekhez – korlátozott. Vannak speciális esetek is, ilyen például a légi utántöltő repülőgépek merev töltőcsöveit irányító operátorok szimulátoraé, mely elsősorban hátra és lefelé jeleníti meg a képet.

A SZÁMÍTÓGÉPEK MEGJELENÉSE FORRADALMASÍTOTTA A KATONAI ÉS CIVIL REPÜLÉSSZIMULÁCIÓT ÉS -OKTATÁST. A KÖVETKEZŐ LÉPCSŐFOK A VR LESZ.

A jövő sokak szerint a virtuális valósággal dolgozó szimulátoroké lesz. Ha sikerül a szemüvegek méretét és tömegét csökkenteni, a képmező felbontását növelni, akkor a határ – majdnem szó szerint – a csillagos ég lehet. Ne felejtsük el, hogy a katonai kiképzés más területein, elsősorban a szárazföldi haderőnemnél már több rendszert is alkalmaznak kiképzési feladatokra! S azt sem szabad elfelejteni, hogy tulajdonképpen már (kis jóindulattal) akár félkész VR-alkalmazásról is beszélhetünk, ha például az F-35 Lightning II-es repülőgépekhez kifejlesztett sisakrendszert vesszük szemügyre. A meglehetősen futurisztikus kinézetű sisak nem csupán a repülőgép irányításához és a fegyverrendszerek alkalmazásához szükséges adatokat vetíti ki a pilóta szeme elé, de a géptörzsbe integrált infravörös kamerarendszernek köszönhetően a sisakkal „körbe lehet nézni" a gép körül, akár hátrafelé és a gép alá is.

A jelenlegi tervek már olyan, komplex rendszerek kifejlesztéséről szólnak, melyek egyszerre egyesítik a virtuális valóság és a nagy szabadságfokú mozgással rendelkező, szupergyors platformok legjobb képességeit. Valahogy úgy kellene elképzelni a dolgot, hogy a persze rakétahajtómű nélküli katapultülésbe szíjazott, VR-sisakot és -kesztyűt, s természetesen a szimulált túlterheléseknek megfelelően felfújódó védőruhát viselő pilóta hadonászik a levegőben, miközben szorgalmas mérnökök és technikusok számítógépeikkel igyekeznek minél izzasztóbb helyzeteket előállítani számára.

A szimulátorok nem csak egyszerű manőverek elsajátítására jók: egy vadászgép tankolása például nagyon összetett és veszélyes feladat, amit élesben begyakorolni túl veszélyes lenne. De hát erre is ott a technika...

SZABAD A CSÓK, A TÁNC... ÉS PERSZE A JÁTÉK

Free to Play

[ÍRTA ASTRODAVE]

Habár az ingyenesnek meghirdetett alkotások némelyike olykor ügyesen elhelyezett mikrotranzakciós lehetőségekkel csábítja pénzköltésre a gyanútlan játékost, az alábbiakban olyan, a Steam kínálatában nemrég megjelent produkciókra hívnánk fel a figyelmet, amelyek egyetlen forint elköltése nélkül is hosszabb távú, kellemes szórakozást nyújtanak.

BallisticNG

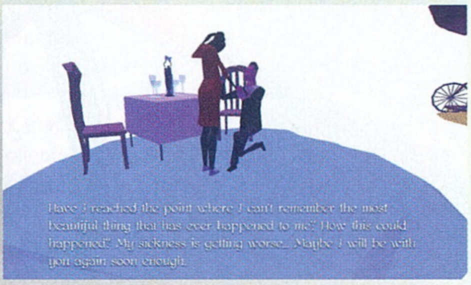
Még az 1990-es évek közepén jelent meg az akkori idők konzoljaira, valamint PC-re egy meglehetősen futurisztikus környezetbe ültetett versenyjáték, amelyben a gravitáció törvényeit igencsak szabadon értelmező járművek mérték össze erejüket egymással. Ez volt a Wipeout, ami a sikernek köszönhetően számos folytatást megélt, ezekből azonban a 2097 alcímmel ellátott részt leszámítva egyik sem bukkant már fel számítógépen. A versengés szabályai tulajdonképpen eléggé egyszerűek voltak: a győzelemért bármilyen eszköz megengedett. Járgányainkat ugyanis a pályákon időről időre felbukkanó, felvehető fegyverzettel turbózhattuk fel, ellenfeleinket pedig rakétákkal vagy egy jól eltalált gépágyúsorozattal tarthattuk távol a célegyenestől. A BallisticNG mögött álló angol Vonsnake alighanem nagy kedvelője a szériának, mivel játéka tulajdonképpen a nagy elődmai formába öntése. A futamok előtt, első lépésként választunk egy szimpatikusabb hajót a rendelkezésre álló, eltérő tulajdonságú darabok közül: van, amelyik fürgébb, azonban kevésbé kormányozható, egy másik jobban gyorsul, de előfordul olyan gép is, amelyik komoly tűzerővel rendelkezik. Ezek után pedig nincs is más teendő, mint lehetőség szerint épségben teljesíteni a köröket, és elsőként átszakítani a célszalagot. Mivel ellenfeleink nagy előszeretettel helyeznek el különféle csapdákat a pályákon, valamint az utánégető használata is roncsolja a verdát, egy-egy kör végeztével a depóban kijavíthatjuk sérüléseinket. A BallisticNG egyik legfőbb erénye a moddolhatóság, nyugodt szívvel importálhatunk be saját készítésű kocsikat vagy zenéket, és ugyan a többjátékos mód még fejlesztés alatt áll, az egyre nehezedő szezonokban szólóban is jó móka részt venni.

Megjelenés: **2016. május 15.**
Fejlesztő: **Vonsnake**
Műfaj: **verseny**

The Way of Life

Az úgynevezett „sétaszimulátorok" szerfelett egyedi ágat képviselnek a játékok terebélyes műfajában, ugyanis ritkán helyezik a bennük elmerülő egyént gyors reflexeket igénylő kihívások vagy esetleg bonyolult logikai feladványok elé – sokkal inkább egyfajta (általában borongós) hangulat megteremtése szerepel az elsődleges célok között. Az olasz készítőktől származó The Way Of Life három különböző életkorban lévő egyén szemén keresztül tár elénk fontosnak tűnő élethelyzeteket és helyez minket morális döntések elé. Míg például a kisfiú az éjszaka közepén rárontó szörnyeteggel vív meg, vagy éppen döntenie kell szülei és az emberiség támogatása között, esetleg a veszekedő aput-anyut békíti ki, addig az irodai alkalmazott azon töpreng, mire költse a megkeresett pénzét, mik is fontosak számára az életben; végül az öregúr halványodó emlékeit próbálja rendbe tenni, ezen-kívül pedig erkölcsi tanítással látja el a jövő generációját. A főszereplők irányítása roppant egyszerű, a mozgáson kívül tulajdonképpen csak egy akciógombra van szükség, és ugyan a gyerkőc akár futni is tud, járásuk a kor előrehaladtával folyamatosan lassul, a bácsika már csak megfontoltabb lépegetésre képes. A korai hozzáférésű állapotot nemrégiben elhagyó végleges változat összesen kilenc jelenetet tartalmaz, a szerzők azonban folyamatosan bővíteni szeretnék a játékukat újabb szituációkkal és szereplőkkel, de tervben van VR-eszközök támogatása is, valamint a mindeddig némaságra ítéltetett főhősök is hangot kapnának. Rövid, de érdekes mű, amit érdemes kipróbálni.

Megjelenés: **2016. május 31.**
Fejlesztő: **MalboM**
Műfaj: **sétaszimulátor**



Ember Strike

Tömegközlekedési eszközökön járva-kelve gyakran látni mobileszközeikbe merülő egyéneket, amint éppen tarka kövek vagy cukorkák halmazából próbálnak meg három (vagy több) hasonló színűt egymás mellé párosítani minél rövidebb idő alatt. A „match 3" stílus kétségkívül nagy népszerűségnek örvend, alighanem sokan ütöttünk el egy-egy unalmasabb órát például a hasonló szisztémára épülő Bejeweleddel. Az alig néhány főt számláló, New York-i bázisú Reentry Games úgy őrizte meg az erre a kategóriára jellemző, logikázáson és gyors helyzetfelismerésen alapuló vonásokat, hogy további erényekkel bővítette ki azt. A jelenleg korai hozzáférésű Ember Strike-ban ugyanis két csapat küzd egymás ellen, az egyik tagjait pedig mi magunk állíthatjuk össze minden csata elején, és célunk nem kevesebb, mint hogy minél fürgébben összeszedjük a lényeink speciális képességeihez szükséges mana-mennyiséget. Amint ez megvan, katonáink egyedi támadásokkal szórják meg az ellenfelet: egyik kedvencem például a kis Puffer, akinek zöld színű kövecskék összerakására van szüksége ahhoz, hogy ellőhesse a rakétáját, de van itt Angry Birds-szerű csúzlival felszerelt teremtmény is, valamint kegyetlen aprítást véghezvivő hóember. A viadalok igencsak gyorsak és valós időben zajlanak, egy-egy sikeresebb menetet követően fejleszthetjük zsoldosainkat, valamint kellő nyersanyag esetén újakat vásárolhatunk. Már egyszemélyes pályából is tetemes adag áll rendelkezésre, emellett pedig idővel a többszemélyes mód is aktiválódik. Akik pedig kellemesen töltik az időt ezzel a művel, érdemes próbát tenniük a szintén ingyenes Gems of Warral, melyben körökre osztott összecsapások zajlanak hasonló szabályokkal. G

Megjelenés: **2016. május 26.**
Fejlesztő: **Reentry Games**
Műfaj: **akció-logika**

Chronicle: RuneScape Legends

Előző havi számunkban már készítettünk egy kisebb összeállítást a figyelemreméltóbb, alapvetően a Magic: The Gathering szabályrendszerére épülő virtuális kártyajátékokról, melyekben az általunk összeállított paklival ügyesen taktikázva csökkenthettük nullára ellenfelünk életerejét. Az angol Jagex csapata aligha kezdő a szakmában, korábban már útnak indítottak egy meglehetősen népszerű online kalandjátékot RuneScape néven (valamint a némiképp eltérő stílusú, szintén ingyenes Block N Loadot), friss alkotásuk pedig ugyan első ránézésre nem tűnik többnek egy egyszerű Hearthstone-kópiánál, azonban a Chronicle figyelemreméltó módon formálta a maga képére a már jól ismert szabályokat. Célunk ezúttal is a számunkra szimpatikus hős (aki lehet például mágus, harcos vagy tolvaj) kiválasztását követően a kezünkben szorongatott lapok lehívásával ellenlábasunk legyőzése, a kártyák azonban nem a seregünk részét képezik, hanem éppen ellenkezőleg: a játékos által megtestesített „legenda" küzd meg a saját megidézett lényeivel, akiket elpusztítva plusz életerőhöz, pajzshoz, netán aranyhoz jut. Kezdetben ugyan csak a gyengébb teremtményekkel érdemes kikezdeni, akik több-kevesebb támogatást nyújtanak haláluk után: csökkentik a többiek erejét, közvetlen sebzést okoznak ellenfelünknek, esetleg ideiglenesen növelik csapásunk hatékonyságát, ami igencsak jól jöhet a végjátékban, amikor a két főhős vív meg egymással. Győzelmünkért tapasztalati pont és némi anyagi jutalom jár, melyet újabb lapokra költhetünk, ezekre pedig szükség is lesz, amennyiben rangsorolt meccseken kívánunk részt venni. A nagyszerű látványnak és az újfajta megközelítésnek köszönhetően a Chronicle mindenképpen megérdemli kitüntető figyelmünket. G

Megjelenés: **2016. május 26.**
Fejlesztő: **Jagex**
Műfaj: **kártyajáték**

One Troll Army

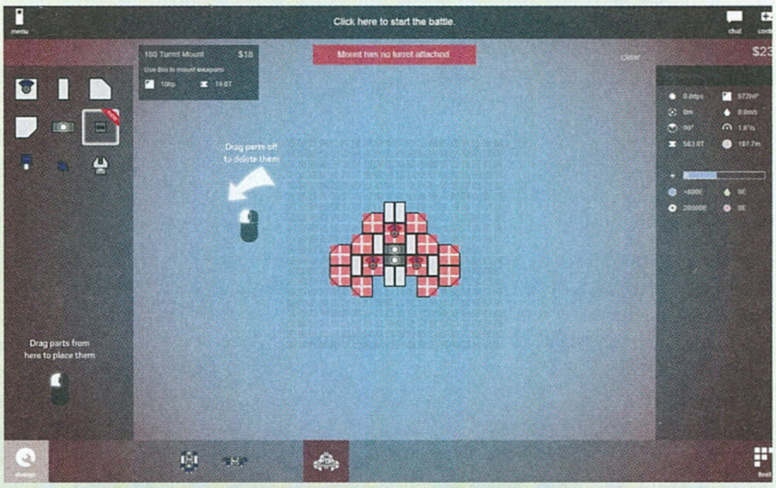
Egyes félkész állapotban és hibáktól hemzsegően a nagyközönség elé tárt műveket szemlélve meglehetősen érthetetlen, miként is kérhetnek el értük olykor igencsak súlyos pénzeket, míg más darabok (mint az összeállításunkban szereplő valamennyi játék) úgy nyújtanak hosszú távú kikapcsolódást, hogy egy forintot sem szükséges rájuk áldoznunk. Itt van például a One Troll Army is, amelyen abszolút meglátszik, hogy „teremtői" gondosan odafigyeltek rá. Története szerint néhány goblin éppen új otthont kíván teremteni a zöldellő vadon közepén, letelepedésüket azonban nomád hordák zavarják meg. Miközben éppen birodalmuk védelméért istenükhöz fohászkodnak, folyamatos kántálásuk kiűzi a közelben békésen és gyanútlanul szunyókáló troll személyéből az álmot, aki (alighanem még a szendergéstől bódultan) jószívűen felajánlja segítségét. Az egyszemélyes zöld óriás-hadsereg igencsak komoly fizikai erőt képvisel: miután trollunk kellő pusztítást vitt végbe az ellenfél soraiban, a munkások fát vághatnak, amiből a váraskát fejleszthetjük, vagy összeszedhetik az elesettek maradványait, melyet a védelmező erősítésére fordíthatunk. Kellő alapanyag esetén építhetünk védőbástyákat, erősebb falat vagy éppenséggel raktárat, míg nagyra nőtt őrünk erősebbet csaphat, gyorsabban mozoghat, netán több életerővel rendelkezhet. Játékmódból több is választható, aki pedig támogatni kívánja a játékot, új külsőt (mint mondjuk vasemberes és robotzsarus) vásárolhat kedvenc trolljának. A grafika és a zene aranyos, a kihívás pedig kellőképpen magas.

Megjelenés: **2016. május 20.**
Fejlesztő: **FlyAnvil**
Műfaj: **stratégia**

Istrolid

Májusi számunk indie-rovatában szerepelt egy kedves kis mű, amiben boldogan masírozó gomba-hadseregünkkel kellett stratégiai szempontból jelentős pontokat elfoglalnunk, mielőtt ellenlábasunk tette volna ugyanezt. Az Istrolid mutat némi hasonlóságot a Mushroom Warsszal, hiszen ezúttal is kulcsfontosságú területekért folyik a csata, azonban egynémely szempontból mélyebb taktikázást igénylő ötletekkel tarkítja az amúgy egyszerű szabályokat. Legnagyobb erényeként alighanem harci eszközeink testreszabhatóságát lehetne megnevezni, ugyanis minden ütközet előtt lehetőségünk van a már megszerzett alkatrészekből összeeszkábálni a frontra kiküldendő hajóinkat. A tervezés leginkább apró LEGO-darabkák egyberakásához hasonlít: a géptörzsre motort szerelhetünk, egy-egy kisebb szárny elhelyezésével gördülékenyebbé tehetjük a fordulást, a páncél segítségével golyóállóvá válik a törzs (ugyanakkor némileg csökken a sebessége), de természetesen rakétákkal, ágyúkkal, lézerekkel is elláthatjuk a hadigépezetet – csak rajtunk múlik, hogy egy lomha, de pusztító masinát építünk, vagy inkább fürgébben mozgó, viszont cserébe törékeny jószágot. A harctérre kivonulva elsődlegesen a megjelölt bázisokat kell birtokba vennünk, melyek ezután folyamatosan pénzt termelnek, ebből pedig a korábban legyártott flottánkat finanszírozhatjuk. Nem feltétlenül a grafika az Istrolid legnagyobb erénye, az ugyanis meglehetősen minimális látványelemet tartalmaz, sokkal inkább a rengeteg egyszemélyes pálya a kampány alatt, a hajók szabadon variálhatóságából adódó változatosság, továbbá a többjátékos mód, melyben akár csapatokkal is megmérkőzhetünk. Némi valós pénzért cserébe pedig egyedi festéseket vehetünk, mellyel kifejezhetjük a játék iránti szimpátiánkat.

Megjelenés: **2016. május 06.**
Fejlesztő: **treeform**
Műfaj: **stratégia**



The NADI Project

Bőséges választék áll rendelkezésre narratívára épülő, belső nézetes kalandjátékból, számos független fejlesztő nyúl ehhez a megoldáshoz, amikor egy (gyakran igencsak pórul járt) főhős történetét kívánják elregélni. Efféle alkotás többek között a módfelett ígéretesnek tűnő, korai hozzáférésű Kona, de a Firewatch vagy éppenséggel az Anna is okozhatott néhány borzongással teli percet. Az olasz Monkeys Tales Studio kezei közül kikerült The NADI Project kulcsfigurájának helyzete sem mondható különösebben irigylésre méltónak: repülőgépének lezuhanását követően egy emberek által teljesen elhagyatott kis szigeten ér földet, az ott talált nyomok azonban kétségkívül arra utalnak, hogy korábban valakik már jártak arrafelé. A különös sírhelyek valamilyen szomorú eseményre engednek következtetni, a lerobbant kamionok és a halomban álló rönkök egyértelműen a fakitermelés jelei – a fejünkben hallható hang pedig talán túlvilági erőké… A földdarabot bejárva lépésről lépésre derül fény egy tragikus eseményre, melynek végkifejletét egyes tárgyak megfelelő helyen való használatával ismerhetjük meg. Felvehető eszközökből és megvizsgálható elemekből ugyan felettébb kevés áll rendelkezésre, valamint a bebarangolható terület sem túlzottan hatalmas, mindazonáltal a grafikai megvalósítást dicséret illeti, a szerzők ügyesen bántak a Unity által nyújtott lehetőségekkel. A teljes sztori feltárása aligha igényel egy óránál többet, a NADI Project azonban remek előszava lehet egy későbbiekben kiteljesedő kalandnak; amennyiben azonban érkezik folytatás, remélhetőleg az optimalizálásra is nagyobb hangsúly helyeződik, valamint több zene és a szereplők némaságának feloldása is sokat javítana a beleélésen.

Megjelenés: **2016. június 01.**
Fejlesztő: **Monkeys Tales Studio**
Műfaj: **kaland**

UFO Online: Invasion

A földünkre tévedő idegenekkel már a több mint két évtizede megjelent UFO: Enemy Unknown óta vehetjük fel a harcot. A széria első része elképesztő népszerűségnek örvendett (többen is a valaha volt legjobb alkotásként tartják számon), a természetszerűen érkező folytatásokban pedig ellátogathattunk például a szörnyektől hemzsegő tengerek mélyére, de készült a témából kőkemény akciójáték is. Az UFO Online erőteljesen épít a közösségi élményre, a poszt-apokaliptikus világban immár többedmagunkkal vehetjük fel a harcot a bolygónkon maradt űrlények maradékával. Karakterünk eleinte egy szál fejkendőben és farmerben vág neki a vadonnak, de az elvégzett küldetéseket követően fokozatosan válik ellenállóbbá a barátságtalan környezettel szemben, és persze újabb és jobb fegyvereket is találhatunk vagy kaphatunk megbízóinktól. Felesleges tárgyainktól a piacon szabadulhatunk meg, a kórházban pedig (legalábbis kezdetben) ingyen ellátják harctéren szerzett sebeinket. Az Invasionben minden körökre osztottan zajlik: az összetűzések során egy percünk van eldönteni a következő lépést, amit főhősünk elegendő akciópont esetén a következő fordulóban végre is hajt. Néhány szintlépést követően pedig érdemes eljátszani egy klánhoz való csatlakozás gondolatával, ennek hála további előnyökhöz juthatunk, és többszemélyes harcokban vehetünk részt. Többen panaszkodtak a játék stabilitására, azonban jómagam nem találkoztam technikai problémákkal, egyedül a betűk lehetnének nagyobbak, valamint a szintlépésekhez is sok türelem és idő szükséges, amennyiben nem rendelkezünk pénzért vehető prémium csomaggal.

Megjelenés: **2016. június 08.**
Fejlesztő: **Bad Pixel**
Műfaj: **stratégia-akció**

Be a könyvtárba!

Bár bonyolultnak tűnhet az ingyenes játékok beszerzése és elindítása a Steam rendszerében, ez egyáltalán nem így van, a lehető legegyszerűbb a könyvtárunkba helyezésük. Annyi a dolgunk, hogy a kliensbe és az oldalon bejelentkezve kiválasztjuk a kívánt címet, majd a kis ablakban, ahol az ár és vásárlás szokott lenni, rákattintunk a Játék indítása szövegre, ezután a kliens automatikusan telepítené is, csak le kell okéznunk, a játék pedig már ott is van a könyvtárunkban.

A ROZSDÁS PAJSZER JÖVŐJE

AVAGY MILYEN LESZ A HALF-LIFE 3, HA EGYSZER BEJELENTIK?

[IRTA JOHNBART] Régimódi lineáris akciózás, nyílt világú felfedezés, vagy épp tökéletes VR-élmény: csak pár teória, hogy milyen lehet majd a Half-Life közel egy évtizede várt folytatása. Cikkünkben arra keressük a választ, hogy vajon milyen koncepcióval készülhet a látszólag soha meg nem jelenő harmadik rész.

Kilenc éve várjuk, hogy Gordon Freeman ismét kezébe kapja ikonikus pajszerét, és folytassa a Combine kiebrudalását bolygónkról, a Valve-nél azonban úgy tűnik, hogy a kínosan hosszúra nyúlt szünet ellenére sem akarják tisztázni, hogy mi is a helyzet fizikus akcióhősünkkel. Bár az voltaképp nyílt titok, hogy a csapat az Episode Three helyett egy teljes értékű folytatáson dolgozik, a következő HL-ről ezenkívül semmit nem tudni – leszámítva, hogy állítólag csak egy kisebb csapat ügyködik rajta, és hogy Gabe Newell csak akkor térne vissza a szériához, ha valami igazán nagy újítással megspékelve dobnák piacra a folytatást.

Ez egybevág a Valve munkaszervezésével, illetve a játékmenetbeli innovációkra törekvő fejlesztési filozófiájával, és megmagyarázza azt is, hogy miért bukhatott el a csapatnál az epizodikus megjelenési formátum – miközben felveti azt a kérdést is, hogy akkor mégis milyen Half-Life-on ügyködhet jelenleg a játékon dolgozó kemény mag. Cikkünkben az elmúlt évek legnépszerűbb elképzeléseit boncolgatjuk, számba véve a mellettük és ellenük szóló, szigorúan szubjektív érveket. (Ha pedig esetleg megtörténne a csoda, és magazinunk nyomtatása alatt jelentenék be a játékot, akkor legalább elolvashatjátok, miféle elméleteket szültek a rajongói elmék.)

Ez egyike a kevés, valóban hivatalos Half-Life 2: Episode Three művészi munkának. A képek bizonyítják, hogy egy ideig biztosan készült a játék.

MARADJUNK VONALBAN!

Kezdjük a sort a legegyszerűbb lehetőséggel: eszerint a Half-Life 3 egy lineáris szóló FPS lenne, amely a Source Engine 2.0 techdemójaként is szolgálna. A játék közvetlenül az Episode Two után venné fel a fonalat, és lezárná a Half-Life 2-vel útjára indított történetszálat, az akció java így valószínűleg az Episode Twoban belebegtetett sarkvidéki bázison, és persze a jégbe fagyott Borealis kutatóhajón játszódna.

MI SZÓL A KONCEPCIÓ MELLETT?

Az, hogy a Half-Life 3 így egy, a rajongók által várt folytatás lenne, amely egyben meg is lovagolná az új Wolfenstein és Doom gerjesztette szóló retró FPS-lázat. Arról nem is beszélve, hogy a Valve így komolyabb arcvesztés nélkül le tudná zárni a Half-Life 2 történetfolyamát, ami valószínűleg akkor is eladná a játékot, ha elődjével szemben nagy játékmenetbeli újításokat nem tartalmaz (elvégre ne feledjük, azoknak nemcsak a HL2 epizódjai, hanem a Valve jelenlegi online slágercímei, a Dota 2, a TF2 és a CS:GO is híján vannak).

ÉS MI SZÓL ELLENE?

Mindenekelőtt az, hogy ahogy Chocho az online felületünkön már egyszer megírta, egy kilenc éve félbehagyott történetet elég rizikós folytatni, még akkor is, ha az Episode Two közvetlen folytatását tényleg tömegek várják, és ha a Valve-ét valódi pénzügyi veszteség nem érné, ha esetleg az új rész eladásai elmaradnának a várt szinttől.

Sokkal jelentősebb tényező számukra a játék keltette sajtóvisszhang, és a cég megítélése. Elvégre ne feledjük, egy olyan sorozatról van szó, amelynek minden nagyobb darabja forradalmi újítás volt! A HL1 1998-ban az FPS-ek történetmesélését helyezte új alapokra, míg a 2004-es HL2 fantasztikus fizikájával, a gravity gunnal és a karakterek arcmimikájával taglózta le a népet. Ha a Half-Life 3 a fenti recept szerint készül, mint önálló, nagy, szólóközpontú FPS, akkor az a jelenlegi formájában jó eséllyel nem tartalmaz semmilyen emlékezetes technikai-játékmenetbeli újítást – a Gabe Newell által pár éve belebegtetett jelnyelv-integráció, vagy egy dedikált co-op mód pedig, bár jól mutatna, jelentősen elmaradna az előző részek mérföldköveitől.

A rajongók már számtalan formában elképzelték Gordon Freeman visszatérését, sőt még petíciót is indítottak a játék bejelentéséért, de mindhiába.

MENJ, AMERRE AKARSZ!

Az elmúlt években több pletyka is szárnyra kapott, melyek szerint a Half-Life egy open-world shooterként éledt újra. Eme teória szerint a HL3 egy nyílt világú FPS lesz, hatalmas bejárható területtel, küldetéseket adó NPC-kel, és egy egyszerűbb, a Far Cry-sorozatra hajazó fejlődési rendszerrel. Hogy a játék közvetlen folytatása lenne-e az Episode Twonak, vagy új történetszálat indítana, nem ismert, de az éles játékmenetbeli váltás (megspékelve egy teljes co-op integrációval) már önmagában nagy fegyvertény lenne az eddigi lineáris részek után.

MI SZÓL A KONCEPCIÓ MELLETT?

Mindenekelőtt az, hogy logikus lenne kitolni a HL3 szavatosságát egy méretes nyílt világgal. Hogy a következő Half-Life (legalábbis fejlesztésének egy szakaszában) eme elgondolás mentén készült, számtalan szivárgás bizonyítja, de a legbeszédesebb talán a Saints Row-sorozat vezető tervezőjének, Steve Jarosnak a 2014-es leigazolása. Steve egy nyílt világú, kidolgozott fejlődési rendszerrel bíró akciójátékot gondozott, alapjában véve pont olyat, mint amilyennek a következő HL-t is tervezhették. Mellette pedig írónak sem utolsó – simán helyébe léphet a HL történetét jegyző, mostanra visszavonult Marc Laidlaw-nak is.

ÉS MI SZÓL ELLENE?

Az, hogy bár a váltás újszerű lenne a sorozaton belül, a Valve ezzel a lépéssel nem diktálná, hanem követné a trendeket. Bár a Source Engine 2.0-nak remek techdemó lenne egy kidolgozott, nyílt világú, remekül optimalizált shooter, maga a játék nem lenne több egy remek, de semmi esetre sem forradalmi FPS-nél. Ezzel pedig a Valve nem elégedne meg – talán ezért is olvadt a játék stábja mostanra a pletykák szerint a kezdeti 100 főről cirka egy tucatra.

HALF-LIFE 3: REVIVE

Gondolom minden, a Valve munkásságát figyelemmel kísérő gamer tudja, hogy a cég az elmúlt években komolyan beszállt a hardverfejlesztésbe: a Steam Machine és a Steam Controller mellett pedig a legfőbb innovációja a HTC-vel közösen fejlesztett Vive lett, amely a jelek szerint minőségi fronton megnyerte a 2016-os VR versenyt (tesztünket a júniusi PC Guruban olvashatod). A hardveres fejlesztések, valamint a Source Engine 2.0 hajtotta SteamVR alkalmazások mellett pedig adja is magát az utolsó, hajmeresztő teória: mi van, ha a HL3-at a cég egy teljesen VR-kompatibilis epizódnak tervezi, amely a legteljesebb élményt a Valve által javasolt hardveren, azaz egy HTC Vive, és az azt kiszolgáló, a Steam Machine-on és a Steam Controlleren alapuló, továbbfejlesztett eszközök használata esetén adja?

MI SZÓL A KONCEPCIÓ MELLETT?

Főleg az, hogy a Valve tudja, hogy egy igazán ütős címre lenne szüksége ahhoz, hogy népszerűvé tegye a Vive-ot. Épp ezért logikus, hogy a következő HL-t a VR tükrében fejlesztik, és hogy olyan játék legyen, amely, bár „hagyományosan" is játszható, akkor nyújt teljes élményt, ha a játékos a cég VR-sisakjával a fején áll neki az új etapnak. A HL3 épp ezért lehet, hogy a kapcsolódó hardverek fejlesztése miatt késik: a játékot maradéktalanul kiszolgáló perifériák készítése pedig tovább tart, mint tervezték.

ÉS MI SZÓL ELLENE?

Az, hogy bár mind a HL1, mind a HL2 mérföldkő volt a maga idejében, egyvalamiben eltérnek a VR-központú HL3-tól: mindkét játék élhető rendszerigénnyel bírt már a maga idejében is. Ha a Valve a HL3-at a VR első nagyágyújának tervezi, akkor ez a tendencia biztosan megtörik, a HL3 élvezetéhez ugyanis a játékosoknak nagyon mélyen a zsebükbe kéne nyúlniuk – elvégre nemcsak a programra és az azt kiszolgáló VR-hardverre kell majd költeniük, hanem azon PC-re is, amely képes lesz megfelelően kihajtani a játékot a Vive társaságában. Ez pedig valljuk be, még a pletykált 2018-as megjelenés idején is luxus lesz. Ja, és ott van persze Chet Faliszek, a Valve egyik írója is, aki kerekperec cáfolta, hogy a következő Half-Life VR-exkluzív cím lenne. De ugye mi már akkor sem hiszünk Gabe-éknek, amikor kérdeznek.

VÁRJUK AZ ELJÖVETELT

Bár a fentebb listázott teóriákat az elmúlt években a netre kiszivárgott infókból legóztuk össze, természetesen egyiket sem vehetjük 100 százalékig biztosra. Jelenleg sajnos csak a Valve dolgozóinak és Gabe Newellnek lehet bármilyen fogalma arról, hogy mi is a helyzet a HL3-mal, és hogy végül milyen játék keveredik ki belőle. Adja az ég, hogy mihamarabb kiderüljön, mi történt a szűkszavú fizikussal, és hogy ha forradalmat nem is, de egy szórakoztató Half-Life játékot kapjunk a közeljövőben!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI] **Mi az, hogy uborkaszezon? Mármint lehet, hogy az AAA-szekció kicsit foghíjas lett a nyárra, azonban a garázsfejlesztések, a kis indie csapatok pont ebben az időszakban húztak bele, aminek hála tömve volt a Steam a legkülönlegesebb címekkel. Emiatt ezúttal hat oldalon kínálunk minden finomságot, stílusból pedig van bőven, elvégre a platformer, az árkádos lövöldözés, a horror és a stratégia mellett a sétaszimulátorok is remekül megfértek, ezzel színesítve a felhozatalt.**

Led It Rain

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: ATAVERTI - MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 10. - ÁR: 5 EURÓ (KB. 1600 FT)

De szép idők voltak, mikor a játékterembe betérve a fénypisztolyos gépekbe dobálhattuk az érmét, a történettel alig, akcióval viszont dögivel rendelkező alkotásokban szanaszét lőhettük a Terminátor fémvázas ellenfeleit, az alieneket, zombikat és egyéb szörnyeket. Az Ataverti ennek az időszaknak állít emléket, csak éppen egy motoron ülve, alulöltözött macákkal, na meg a Pokol összes gusztustalan monstrumával, miközben üvölt a fülünkbe a mötál.

Igen, a Led It Rain egy teljesen egyszerű, játéktermi jellegű lövölde, legfőbb különlegessége pedig az, hogy bár a rail shooterekkel mutat szoros rokonságot, a pályákon mégsem automatikusan haladunk, hanem a chopperre ülve mi magunk adagoljuk a gázt, tolatunk, kormányzunk. Emellett pedig természetesen lövöldözünk, hiszen utunkat zombik, démonok, óriási monstrumok próbálják megakadályozni. A jelenlegi hat pálya alatt városi környezetben, kripták között, házban, a Pokolban, sőt akár még a Holdon is nekiállhatunk az ellenséges lények ritkításának, majd a kapott pontokból mindenféle kiegészítőt vásárolhatunk. Fémkoponya, katana a bringára, napszemüveg a főhősre, mert az menő. A három kör teljesítése a cél minden helyszínen, erre ugyanennyi

életerőpontunk van, amit az itt-ott lézengő, bikinis csajok tölthetnek fel egy jól irányzott csókkal, pluszban pedig extrákat is találhatunk a motorra helyezett cápa vagy gépágyú képében. A fejlesztő nagyjából úgy látja, hogy a tartalom végleges, már csak a visszajelzésekre vár a megvalósítással kapcsolatban. Ezekre viszont szükség is van, mert az irányítás még nem tökéletes, a grafika kopottas, bár a célnak többnyire megfelel, az éneklős, hörgős, károgós (gothic, death, black) zenék pedig alig emelkednek ki az átlagból. Önfeledt kis agyatlan szórakozás ez, nem több, méghozzá nem is drágán, de csak egy kis rétegnek, munka pedig bőven lenne még vele a hibák javítására. Viszont ha összejön a csiszolgatás, kap egy minőségi formát a produkció, ennyiért vétek lesz kihagyni.

In Case of Emergency, Release Raptor

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: ARCEN GAMES - MEGJELENÉS: 2016. JÚLIUS 05. - ÁR: 5 EURÓ (KB. 1600 FT))

Az Arcen Games nem kezdő a szakmában, ám eleddig inkább két dimenzióban, továbbá a stratégiai (AI War, The Last Federation), valamint kaland műfajokban gondolkoztak. Ehhez képest a beszédes és egyben kicsit komikus című Release Raptor nem más, mint egy dinoszaurusz-szimulátor a jövőben, nem kevés akcióval, teljesen térbe helyezve. Talán nem véletlen, hogy a program egyelőre a korai köröket futja, így tesztelve a minőséget.

A jövőben mindent a robotok uralnak, ez az unalomig ismert disztópia azonban tartalmaz egy izgalmas és érdekes adalékot – vészhelyzet esetén ugyanis egy velociraptor kerül bevetésre a fémtestű ellenfelekkel szemben, az őskori lényt pedig mi irányíthatjuk. Már az is sokatmondó, hogy jött ez az ötlet. A fejlesztő szeretett volna egy darabolós, raptoros programot, amiben végtagokat is lehet amputálni, ám mivel az ötéves kisfiával együtt élvezte volna munkája gyümölcsét, a grafikus erőszak árnyalásán gondolkodott. Így jöttek a robotok, amiket nyugodtan szét lehet szedni. A vicces háttér azonban nem befolyásolja a tartalmat, az In Case of Emergency ugyanis már most, néhány pályás állapotában is jól néz ki, szórakoztató. A dinoszaurusszal kisebb robotokat, lövegtornyokat intézhetünk el nagyszerű fényjáték mellett, emellé pedig több pálya és játékmód érkezik majd a jövőben. Az irányítás rendben van, a külcsín korrekt, az egész korai verzió minőségi darab, amihez majd nagyobb, ténylег apró darabokra szedhető ellenfeleket is kapunk később – vigyázat, ezzel együtt az ár is emelkedni fog, teljes verziójában már 15 eurót kóstál majd a produkció. Összességében elmondható hát, hogy a tartalom most még erősen hiányos, azonban az önfeledt mókára, továbbá az ezzel szemben álló komoly kihívásra építő játékmódok és új pályák érkezésével a stúdió sikeresen veheti a 3D-be váltást a kereken tízedik alkotásával. Kíváncsian várjuk a tényleges megjelenést és a velociraptor korlátok nélküli pusztítását.

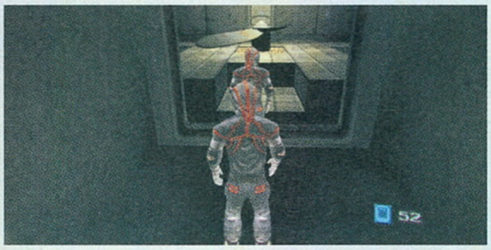
CITADEL

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: MAGISTERION – **MEGJELENÉS:** 2016. JÚNIUS 13. – **ÁR:** 9 EURÓ (KB. 2900 FT)

Vincenzo Natali 1997-es filmje, a kisköltségvetésű Kocka igen komoly vihart kavart a filmbarátok körében, elvégre kamaradarab jellegű horrorként magasan verte a profik alkotásait. Éppen ezért, és a remek témából adódóan meglepő, hogy nem készült az elképzelésének videojátékos adaptációja. Egészen mostanáig, hiszen itt a Citadel, ami viszont le sem tagadhatná, mi alapján született, mi volt az alkotókra a legnagyobb hatással.

Mindez persze nagyszerű hír, legalábbis azok számára mindenképpen, akik szerették az ötletes, rendkívül hatásos hozzávalókkal elkészített Kockát. A 2012-ben verbuválódott Magisterion egy az egyben hozza az élményt, noha egyelőre csak Early Access-címként, ami sok szempontból meglátszódik az egyébként nem drága produkción. Eleve, a kiindulási helyszín, ahol karakterünkkel kezdünk, még csak egy tényleges irányt ad nekünk az első lépésekhez, a másik két, vélhetőleg a későbbiekben megnyíló útvonal pedig zárva, egy „Hamarosan!" táblával incselkedve a látogatókkal. Ha viszont megindulunk, olyan kellően frusztráló és számtalan halállal teli kirándulásban lesz részünk, amit a horror mozi hősei is megirigyelhetnének. Szobáról szobára haladunk, illetve próbálunk eljutni a célig, ami az életben maradás, emellett a fizetőeszközt és egyben életerőnket jelentő anyagi juss összeszedése, plusz a végső menekülés. Azonban a véletlenszerűen generált helyszínen soha nem tudhatjuk, mi jön legközelebb. Lezuhanunk a semmibe? Szétvagdos minket egy penge? Számtalan lehetőség van az elmúlásra, a bukkanókat pedig szép sorban, egyesével ismerjük meg, saját kárunk árán. Vagy másén, hiszen szintén véletlenszerűen akadhatunk össze egy másik túlélővel, akivel segíthetjük egymást, kizárólag a voice chaten keresztül, netán jelbeszéddel kommunikálva. Az ötlet tehát érdekes, izgalmas, kihívással teli. Kis grafikai tunning, némi javítás az irányításon, utána pedig a Citadel egy igazán remek mókává válhat.



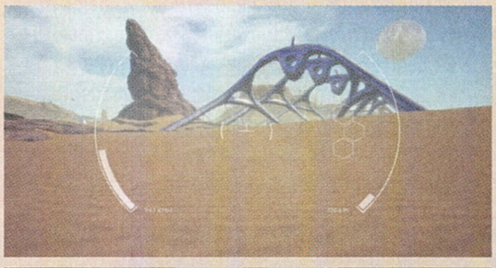
Breached

FEJLESZTŐ: DRAMA DRIFTERS – **MEGJELENÉS:** 2016. JÚNIUS 22. – **ÁR:** 7 EURÓ (KB. 2200 FT)

Az átlag játékossal már sokszor történt meg, hogy egy véletlen baleset vagy borzalmas tragédia folyamán az űr végtelenjében rekedt, ahonnan vagy nem volt kiút, vagy mérhetetlenül veszélyes és nehéz feladatnak bizonyult a szabadulás. A Drama Drifters csapata a Beached képében azonban kicsit megvariálja a bevált sémákat. Javításaink munkálataihoz ugyanis sehova nem kell kimozdulnunk, elég egy drónt kiküldeni az ismeretlen tájakra.

Frissen alakult csapattól csodát várni felesleges (bár erre is volt már példa), azonban a stúdió egészen érdekes módon közelítette meg a debütáló játék témáját. Ez már az indítás után tetten érhető, ami kizárólag szöveges formában, fekete képernyőn valósul meg, ezzel megadva a kiindulási pont legfontosabb jellemzőit. Innentől jöhet a drón kiküldése, továbbá a felfedezhető területek bejárása a nyersanyagokért, alkatrészekért és utánpótlásokért. Egyszerre három helyünk van a begyűjtésre, tehát akad olyan helyszín, amire vissza kell térnünk. Az sem mindegy, mit hozunk éppen magunkkal, az értékes eszközöket rejtő kapszulák mellett ugyanis háromféle alapanyag szükséges az üzemanyag pótlására, amit ráadásul nekünk kell később kikevernünk. Drónunkat a felszínen különféle mágneses anomáliák akadályozzák, netán pusztítják el, egy-két akció után pedig elfáradunk, aludnunk kell. Az idő emellett vészesen fogy, elvégre mindössze nyolc napunk van a helyreállításra és feltankolásra, utána a történet véget ér – a játék kábé egy óra alatt befejezhető. A Breached azonban több sztorit is magában foglal, ezek elérése csak rajtunk áll, ami erőteljesen feldobja a kevés ingerrel rendelkező produktumot. A csendes, kihaltnak tűnő bolygófelszín, a mindenféle hangot nélkülöző kaland a szöveges leírásokkal érdekfeszítő, miközben a sajátos, nem annyira káprázatos látványért az Unreal motor felel. Ajánlott darab, bár összességében csak pár óra tartalmat kínál, de azt legalább kifejezetten olcsón.

79%



Indie csemege

RUMP! próbakör

FEJLESZTŐ: DEDICATIONS LAB
MEGJELENÉS: 2016. FEBRUÁR 26.
ÁR: 12 EURÓ (KB. 3800 FT)

Kéz és láb nélkül nem lehet túl kellemes a létezés, azonban a Dedications Lab játéka szerint még így is van esélyünk a szélsebes rohanásra és a komoly ügyességet igénylő pályák teljesítésére. A RUMP! ugyanis egy őrült, korlátoktól mentes platformer, teljesen 3D-ben, egyre több kihívással és csapdával, rengeteg gyorsítóval, megszerzendő érmékkel és kódkártyákkal, többjátékos élménnyel. Mindez nem is lenne rossz a változatos terepeken (normál városi, építkezéses, csatornás stb.), a testreszabhatóság miatt pedig a legőrültebb karaktereket is összehozhatjuk. A mozgás a torzókkal elég groteszk, ráadásul az irányítás sem az igazi, így könnyen a hajunkat téphetjük, plusz a kicsit borsos árú produkció már év eleje óta tesztfázisban van, emiatt csodát várni felesleges.

Adele: Following the Signs

FEJLESZTŐ: UNOSQUARE
MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 2.
ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

2029-et írunk, ismét eljött a világvége, a fertőzött emberi szörnyetegek elől pedig próbálnak menekülni a még egészséges túlélők. Így kerülünk mi is a képbe, egy apa bőrébe bújva, ahogy kislányunkat óvnánk, az út pedig egy két és fél dimenziós megoldásokat tartalmazó logikai, akció-platformer keretein belül elevenedik meg. Futunk, ugrálunk, kapaszkodunk, elkerüljük a csapdákat és monstrumokat, megoldjuk a fejtörőket, méghozzá némi dráma és izgalom társaságában. Kár, hogy a közepesen erős külcsín és hangulat mellé (billentyűzettel és kontrollerrel egyaránt) esetlen irányítás társul, ami jelentősen rombolja az összképet, ahogyan a gyenge hangok is. A Deadlight trónja nem remegett meg, sőt stabilan áll, így ezt a címet inkább egy leárazás után javasoljuk.

60%

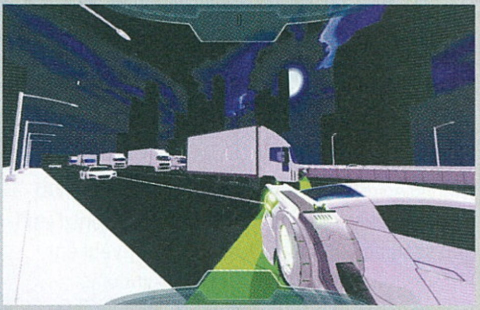
Tick Tock Bang Bang

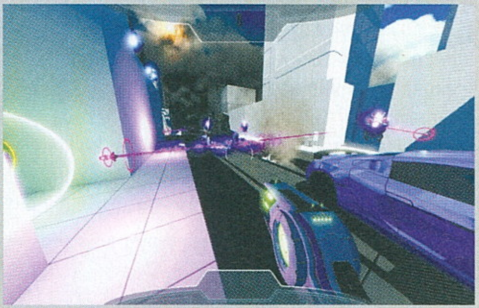
FEJLESZTŐ: DEJOBAAN GAMES - MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 09. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

A bostoni Dejobaan Games a 2009-es AaAaAA!!! után, 2014-ben két igen eredeti alkotással is megörvendeztette a nagyérdeműt. Ezek közül az egyik a shooter Drunken Robot Pornography volt, ami egy szimpla belsőnézetes lövöldözést hozott az indie színtérre. Ennek és a februárban megjelent Superhotnak a szerelemgyermeke a csapat aktuális produkciója, ami az idővel játszadozást helyezi a középpontba.

Na meg persze a hősünkre lövöldöző robotokat, mi mást? Felboruló, egyből a halálunkat okozó kukásautókat. Például. Ahogyan azt sejteni lehet, a feladat nem más, mint hogy elkerüljük a gépjárműveket, elugorjunk, odébb táncoljunk az útból, a célba eljutva, teljesítve az adott szintet. Vagy akár úgy, hogy lelövünk minden felbukkanó robotot. Esetleg túlélve a közelünkben felrobbanó androidok hordáinak támadását. A misszió mindig más, sokszor csak másodperceink vannak arra, hogy felfogjuk, mit is kell tennünk, a harc pedig rendkívül gyors. Már ha megmozdulunk, mert ugye a Superhothoz hasonlatosan itt is úgy működik a rendszer, hogy egy helyben állva csak lassan történnek a környezetünkben tapasztalható változások, míg megmozdulva, fegyvert használva, valami elől félreugorva felgyorsulnak az események. Ilyen formában küzdünk a legjobb időeredményért a sokszor csak 10-30 másodperces játékidőt nyújtó szinteken, sőt megalkothatjuk sajátjainkat, illetve újabb robotokat is összetákolhatunk a nagyobb kihívás kedvéért. Van, aki szerint a Tic Toc Bang Bang csak egy pofátlan lehúzás a Drunken Robot Pornography és a Superhot után, ám összességében ez nincs így, sőt kifejezetten szórakoztató lett a program. Az ára sem vészes, a stílusa is tetszetős, miközben folyamatos versengésre sarkall, kellően változatos és egy percig sem lehet unatkozni mellette. Ajánlott? Mindezek ismeretében, naná, hogy az!

83%





Smoots World Cup Tennis

FEJLESZTŐ: KANEDA GAMES - MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 1. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Manapság nem kifejezetten tobzódnak a teniszes játékok, amik egy időben több nagynevű képviselővel is rendelkeztek, azonban a spanyol Kaneda Games úgy látta, érdemes betölteni az így keletkezett űrt. Ráadásul a Steamen megjelent Smoots World Cup Tennis a megszokottnál színesebb, viccesebb, aranyosabb formában került tálalásra, miközben tele van popkulturális utalásokkal, aminek hála nagyon is szerethető.

Saját karakterünk (aki inkább egy Mii-re hasonlít, avagy a Nintendo platformok egyedi avatárjaira, mintsem valós személyre) megalkotását követően fejest ugorhatunk a tréningezésbe, ami megmutatja az irányítás minden apró különlegességét, majd jöhet a valódi teniszezés. Persze ez utóbbi sem véresen komoly sportszimuláció, avagy a mesés külsőhöz igazodik a játékmenet is. Van többfajta ütés, megtanulhatjuk a célzás nem annyira komplikált szisztematikáját, a normál küzdelmek, a többjátékos funkciók (online mód és offline négyszemélyes mérkőzések), a kupák mellett pedig egyedi minijátékokkal szórakozhatunk szabadidőnkben. Zombikat ütünk ki tüzes labdákkal, éhes és aranyos fókákat etetünk meg a halak passzolgatásával, tejet hordozunk, vagy éppen dinamitokat juttatunk vissza az életerővel rendelkező ellenfélhez. Karakterünk fejlődik, néha pihennie kell, hogy regenerálódjon a staminája, sőt mindenféle extrát is megnyithatunk a meccseken nyert pénzmagból, avagy ruházkodhatunk, illetve ütőnket is lecserélhetjük valami viccesebb darabra. A zene sajnos nem az igazi, néha kifejezetten zavaró, minden más téren viszont szórakoztató játékról van szó, ami olyan közkedvelt világokra is kikacsint néha, mint mondjuk a Dragon Ball, Batman, netán a Star Wars univerzuma. Az egész produkciót belengi a masszív „cukiság", ráadásul az összes módot és így a szavatosságot figyelembe véve sem csalódhatunk a programban, ami nem is túl drága. Persze így is csak azoknak ajánlható igazán a Kaneda Games alkotása, akik kedvelik ezt a stílust, jól el tudnak szórakozni az árkádosabb labdaütögetéssel, ami akár 10-15 óra elfoglaltságot is jelenthet az ötletes minijátékoknak és a több mint ötven kupának hála. Természetesen nem annyira a Virtua Tennis örökségét viszi tovább, akkor már inkább a Mario Tennis (vagy a Sega Superstars Tennis) az, amire hasonlít, de ez már az első képek és videók alapján is egyértelműen látszódik, ami miatt a csalódást kizárhatjuk, ha beruházunk rá.

73%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

VONATTAL A ZOMBIK KÖZT

A Tiny Build jóvoltából láthat napvilágot a frissen alakult Do My Best első játéka, a The Final Station. Az oldalnézetes, rajzolt, 2D-s körítés nagyszerű hangulattal és összetett játékmenettel társul, elvégre nem elég a vonatunkat karbantartani, de időnként zombikra is lövöldöznünk kell, ellátmányt gyűjthetünk be, túlélők után kutathatunk, akiknek állapotát a későbbiekben felügyelnünk is muszáj. Valamikor nyáron, Steamen.

ÓRIÁSROBOTOK

A NES-érának állít emléket a MekaSkull programja, a Cyber Shadow, ami egyszerre Metroid, Ninja Gaiden és Probotector (Contra), méghozzá jó értelemben. Fantasztikus pályák és ellenfelek, óriási bossharcok, ráadásul mindez maximálisan korhű grafika társaságában, ami minden retrókedvelőnek kifejezetten ajánlott darabot vetít előre. A 2D-s játék csak PC-re érkezik, megjelenési dátuma azonban még nem ismert.

A VILÁGHÁBORÚ SZÖRNYEI

Hogy modernebb külsővel rendelkező híralappal is szolgáljunk, muszáj említést tennünk az Ad Infinitumról. Nem a Battlefield I ugyanis az egyetlen, készülőben lévő első világháborús videojáték, mivel a német StrixLab alkotása az elhagyatott frontvonalra vezeti majd a történetet. Belső nézetben, némi fejtörővel és sok rejtőzködéssel a vérfagyasztó szörnyek elől. Mindezért az Unreal 4 felel majd, PC-n, PS4-en és XOne-on.

Investigator

FEJLESZTŐ: ADROVGAMES - MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 02. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

A kelet-európai régióban egyre nagyobb a mozgolódás a videojátékok terén, ami mindenképpen üdvözölendő tény, pláne, ha olyan csapatokat veszünk alapul, mint az eredetileg ukrán, ám az évek alatt Máltára költöző 4A Games, amely ugye a Metro-széria által vált híressé. Ha pedig Ukrajna, akkor itt a következő a sorban, avagy a majdhognem egyszemélyes AdroVGames, amely első játékával már csak a prezentáció miatt is említést érdemel.

A jövőben járunk, amikor a természeti katasztrófák, viharok rendesen tönkretették civilizációnkat, főhősünkkel, a nyomozó Tommal pedig ebben a kegyetlen közegben kell felfedeznünk egy igen nyomasztó, sötét helyszínt. A CryEngine nyújtotta csodás külső már az első pillanatokban magával ragadó, ehhez pedig egy kellemes főcímzene is társul, miközben hamar nyilvánvalóvá válik, hogy a program nem annyira igényel ügyességet és logikázást, hiszen a Greenlightot sikeresen megjáró Investigator inkább a sétaszimulátorok felhozatalát erősíti egy nagyon hangulatos kaland (átlagban lineáris elmesélés) segítségével.

Bár néha kombinálgathatunk a tárgyakkal, így megnyitva egy-egy újabb szakaszt, nagy általánosságban csak megyünk előre és elérhetővé tesszük a következő fejezethez szükséges narratívát. Egyszer-egyszer fegyvert is ragadunk, bár küzdelemben nem kifejezetten lesz részünk, a terep alapos megvizsgálása mellett pedig néhol pihennünk kell, amihez persze ismételten bizonyos tárgyak megszerzése szükségeltetik. Az összesen tíz epizód pedig nem túl hosszú, nagyjából három óra alatt végigzarándokolhatunk a nyitott és zárt helyszínekkel rendelkező pályákon. Ennek függvényében az ár sem magas, ami kifejezetten értékelendő, és az Investigator előnyére válik. Bugok sajnos vannak, egyszer a semmiben kötöttem ki karakteremmel, máskor az újratöltéshez kellett folyamodnom a beragadt kampány miatt. Meglátszik az alacsony költségvetés, ahogy az is a produkció hátrányát okozza, hogy szinte csak egy ember felelt érte. Persze volt segítsége, de a párbeszédek és a helyzetek kicsit gyengélkednek, noha az autentikus szinkron az angol felirattal ad egy kellemes, sajátos ízt az élményhez. Nem utolsó sorban még így is nagyon hangulatos darabról van szó, amit már csak a látványa és atmoszférája miatt is ajánlhatunk a műfaj kedvelőinek, ha pedig valaki visszafogottabban vagy jobban, de arachnofóbiától szenved, netán a bezártságtól, a szűk helyektől retteg, annak garantáltan lesz néhány borzongással teli pillanata.

69%

35MM

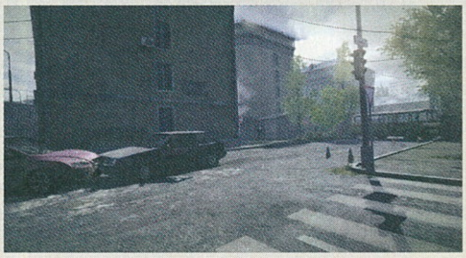
FEJLESZTŐ: SERGEY NOSKOV - MEGJELENÉS: 2016. MÁJUS 28. - ÁR: 13 EURÓ (KB. 4100 FT)

Ha valaki kiemelt figyelemmel kíséri az indie videojátékok világát, már találkozhatott az orosz Szergej Noskov nevével, aki meglehetősen sikeres produkciókkal tette le névjegyét, mindeközben pedig mégis a 35MM az első olyan produkciója, amely végre a Steam felhozatalát is színesíti egyedi, minőségi stílusával. Az előző, ukrán versenyző után tehát újabb alkotást próbáltunk ki a keleti régióból, ami ráadásul garantáltan maradandó élményeket képes okozni.

A The Train és a The Light alkotója nagyszerűen bánik a Unity grafikus motorral, ami már a 35MM nyitányában is nyilvánvalóvá válik. Kevesen hoznak ki ilyen eredményt ebből az engine-ből, ráadásul Szergej egyedül képes erre, miközben viszonylag nyílt, látszólagos szabadságot adó környezetet generál. Először csak két bandukoló férfi kerül a történet középpontjába (egyikük az általunk irányított főhős), ám azt a bevezető fél órában nem tudni, miért vágtak neki a rengetegnek, ami rengeteg veszélyforrást jelenthet. Aztán egy éhes medve támadását követően lassan kiderül, szereplőink miért rezzennek meg minden zajtól, miért adagolja az alkotó a feszültséget minden egyes percben. Az már a betonúthoz érve is nyilvánvalóvá válik, hogy valami nagyon nem stimmel a poszt-apokaliptikus Oroszországgal, elvégre az elhagyatott, lerobbant autók általában nem sok jót vetítenek előre, ám idővel több információhoz jutunk a fellelt újságcikkek és levelek segítségével. Egy vírusfertőzés miatt rengeteg ember meghalt, a túlélők pedig az öntörvényes, bűnöző hajlamú, embernek nehezen nevezhető alakoktól félhetnek, miközben minden összeomlott. A rendszer darabokban, a megmaradtak az emlékeiknek élnek, a túlélés egyre nehezebb.

Kalandunk ebbe a szörnyű világba nyújt betekintést. Hőseink sokszor néma túrája a természetben, majd a külvárosban mindvégig kalandos, feszültséggel teli, amin néhány kiskirály sem próbál segíteni, emiatt aztán idővel menekülni, sőt harcolni kényszerül a páros. Itt azonban alaposan kijön néhány programozási hiba, hiszen a három lövöldözés (először csak meneküljünk, másodszor rohanjunk egy sarokba, és onnan intézzük el a kutyákat, harmadszor pedig körözzünk lőszer után kutatva) rendkívül esetlen, kimondottan frusztráló. Egyébiránt viszont néhány alapvető dologtól (2D-s növényzet, kidolgozatlanabb tereptárgyak, fura mozgások) eltekintve sokkal többet nyújt a 35MM annál, mint amit várnánk tőle. A hangulata nagyon erős, a metrós pálya kifejezetten emlékezetes, a többfajta befejezés miatt pedig érdemes háromszor is nekifutni az egyébként 5-6 órás kampánynak. Nagyjából 4100 forintot mindez simán megér, azt pedig reméljük, hogy Szergej további ígéretes darabokkal lep meg minket a jövőben.

85%



Anima Gate of Memories

FEJLESZTŐ: ANIMA PROJECT – MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 03. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Spanyol, a Final Fantasy-sorozat univerzumát alapul vevő társas- és kártyajátékból akció-RPG, ami rendkívül sokat merít a Devil May Cry-szériából és a Nierből? Már az alap jellemzés is izgalmasan hangzik, és akkor még nem vettük figyelembe a képeket és trailereket, amik egy nagyszerű, kisköltségvetésű produkciót vetítenek előre. Ennek megszületéséhez mondjuk egy sikeres Kickstarter-kampány is kellett, ami lehetőséget adott a kezdő fejlesztőknek.

Az Anima Gate of Memories csúszott egy keveset, készítési munkálatai évekig húzódtak el, ami részben annak is köszönhető, hogy egy kezdő csapat állt neki, hogy lefejlessze az asztali verzió videojátékos mását. Ez abszolút nem látszik meg a PC-re és konzolokra egyaránt kiadott produkción. Bár részleteiben a kései PS2-es, korai PS3-as éra stílusára hajaz a külső, a 70-80 fps simán előfordul egy gyengébb gépen is, de átlagban a stabil 60-as képfrissítés a jellemző. Emellett a pályák is stílusosak, kellemesek a szemnek. Egy hatalmas térre kiérve a fű zöldje kápráztat el bennünket, máshol szentjánosbogarak fénye hívja fel magára a figyelmet. Ezen túl a harcrendszer is olajozott, többnyire kézre áll az irányítás, plusz színkódos ellenfelekkel is meg kell küzdenünk a hatalmas főellenfelek mellett, amihez a két, bármikor váltható főkarakter ad alapot. Van még mindenféle skill, fejlesztés, némi logikázás, fejtörők, csapdák, a 15-30 órás végigjátszás pedig önmagáért beszél ebben a színes, mesés világban. Sajnos a két szereplő között nincs nagy különbség, a párbeszédek sokszor nyögvenyelősek, így meglátszódik az alacsonyabb költségvetés és a komoly tapasztalat hiánya, de ez ne zavarjon senkit, aki kicsit is érdeklődik a varázslatos, manapság már egyedinek mondható képi világú program iránt. Persze a Gate of Memories nem egy DMC, nem is egy Nier, de kellemes pótlék a zsáner hosszúra nyúlt uborkaszezonját figyelembe véve.

78%

Hero Defense – Haunted Island

FEJLESZTŐ: HAPPY TUESDAY – MEGJELENÉS: 2016. MÁJUS 31. – ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Maga a toronyvédős stratégiázás pont olyan elcsépelt már a tömegtermelésben, mint mondjuk a visual novel, a színkombinálás, netán a tárgykeresgélés műfaja, pláne, hogy a bejáratott sémákra építik fel szinte az összes megjelenést. Azonban néha valami újjal, összetettebb rendszerrel próbálkoznak a fejlesztők, mint ebben az esetben a Hero Defense-nél, ami kifejezetten hősöket küld csatába.

Gróf Necrosis minden életet veszélyeztet jelenlétével, a környéket elözönlő hordáival, a vámpírokkal és csontvázakkal pedig csak néhány hős veheti fel a küzdelmet a német Happy Tuesday alkotásában. A megszokottakkal ellentétben pedig nem gépágyúkat, mindenféle löveget tehetünk le a két szakaszon is támadó seregekkel szemben, hanem idővel öt hős felett vehetjük át az uralmat, hogy azokat a megfelelő pozícióba helyezve megakadályozzuk a hordák pusztítását. Szent helyeket alakíthatunk át, hogy ezekkel növeljük képességeiket, de egyébként is egyedi skilleket nyithatunk meg számukra, miközben a fővárosban egyéb extrákat is megszerezhetünk. A tatarozással helyrehozott bankban gyémántokra válthatjuk be a megszerzett anyagiakat, a fegyverraktárban eszközeinket tehetjük még pusztítóbbá, ráadásul a feldühödött lakosságot is bevethetjük a szörnyetegek gyengítésére.

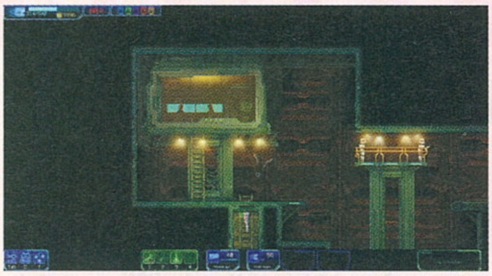
Minden hős rendelkezik valamilyen, teljesen egyedi funkcióval, így egyikük lelassítja a támadókat, a másik testközelből aprítja az érkezőket, míg a harmadik nyílzáporral sebzi a mitikus lényeket. A változatosság nem mindig kiemelkedő, néha túl gyorsan érkezik a következő horda, de a vicces, eltalált párbeszédeknek, a jó karaktereknek, az izgalmas játékmenetnek és egyedi extráknak köszönhetően 10-20 órát elszöszölhetünk a programmal, amit a multi koronáz meg. Érdemes tehát beruházni a Hero Defense-re, a zsáner kedvelői akár új kedvencre is lelhetnek a képében, miközben az ára sem annyira vészes.

78%

Ghost 1.0

FEJLESZTŐ: @UNEPIC_FRAN - MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 07. - ÁR: 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

Az indie @unepic _ fran már bizonyított az UnEpic segítségével, ami egy rendkívül szórakoztató RPG-nek bizonyult, a fejlesztő legújabb címe pedig a korábbiéhoz hasonló úton indult el, két dimenzióban, ám ezúttal sci-fi köntösben. A metroidvania játékmenethez tökéletesen passzoló külső, a végigjátszásban rejlő titkok, a rengeteg vicces kikacsintás már csak a hab a tortán, ami miatt különösen érdekes a játék.



A jövőben járunk, amikor a társadalom irányítását a mesterséges intelligencia vette át, egy maroknyi csapat pedig éppen azon dolgozik, hogy betörjön a szigorúan őrzött űr-létesítménybe, feljusson a Nakamurára, ahol egy titkos felfedezést kellene eltulajdonítani. Főszereplőnk Ghost, a géptestbe bújt digitális szellem, aki talán az egyedüli, aki képes megbirkózni ezzel a feladattal, miközben a háttérben pár tehetséges hacker támogatja. A misszió innentől adott, avagy a teljesen 2D-s pályákon győzzünk le minden ellenfelet, fedezzük fel a rengeteg úton összekötött szobákkal teli térképeket, fejlesszük magunkat. Az egyedi skilleknek hála egyre jobbak leszünk, a sima lőfegyveren túl lézerhez jutunk, sőt átvehetjük az irányítást az ellenséges robotok felett is. Utóbbi már csak azért is izgalmas, mert a szimpla puffogtatáson túl a saját társaira rátámadó androidot indíthatunk el egy-egy kapcsoló beüzemeléséhez, sőt az őröket akár le is vethetjük egy szakadékba. Maga a kampány 10-20 óráig lekötheti a vásárlókat, pluszban ott a Survival mód is, ami további akciót ígér, ezenkívül rengeteg titkos szobát is megnyithatunk, avagy a felfedezendő titkokkal is jól bánik az alkotó. Ahogy a humorral. A rengeteg popkulturális utalás hosszú távon is szórakoztató, nem válik unalmassá. Az irányítás rendben van, a grafika megfelelő a műfajhoz, panaszunk tehát nem sok lehet, pláne a baráti ár mellett, aminek hála nyugodtan ajánlható a Ghost. G

80%

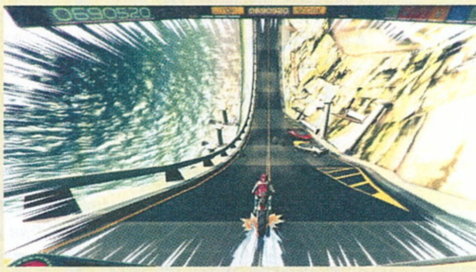
Indie csemege

moto RKD dash

FEJLESZTŐ: RKD.ZONE
MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 3.
ÁR: 3 EURÓ (KB. 950 FT)

Ismét egy mobilról érkezett port, azonban a játék halálosan egyszerű mechanikája PC-n is remekül érvényesül. A 10 rendelkezésre álló pályán nincs más dolgunk, mint az, hogy jobbra és balra irányítsuk motorosunkat, néha használjuk a váltót és ne ütközzünk semminek, senkinek, így érve be a célba. Az egész élvezetes és pofonegyszerű, a legnagyobb kihívást a középen kacsázó járgányok jelentik, ráadásul ha minden szintet teljesítünk, megnyílik az extra játék lehetősége is, ami az eredeti kvarcjáték digitális mása, ezzel elérve a maximális retró-varázst. Innentől kezdve pedig, pláne a rendkívül barátságos árkategóriát látva, nyugodtan ajánlható címről van szó, ami az árkád játékok kedvelőinek okozhat izgalmas perceket. G

73%



Sakura Dungeon

FEJLESZTŐ: WINGED CLOUD - MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 3. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

DRPG, méghozzá olyan címmel, aminél ott a Sakura szócska? Ez már rossz nem lehet, hiszen az azonos tőről nőtt játékok általában egyet jelentenek a manga stílusban, szépen megrajzolt, kevés ruhát viselő lánykákkal, akik hivalkodó pózokban várják a játékosokat. Ezúttal azonban nem visual novelről van szó, hanem klasszikus, fantasy-akciójátékról, ami különösen érdekessé teszi az alapul szolgáló koncepciót.

A Sakura Dungeon sztori szempontjából persze nem túl erős, mármint története lényegében van, de ez kit érdekel, mikor a „nyúl-„ és „macskaszörny" egyaránt formás ellenfeleket jelent, akik a harc elvesztésével ruhájuktól is megszabadulnak? Ráadásul, ha ügyesek vagyunk, a ránk támadókat pedig az életerejük lecsökkenése után elvarázsoljuk, a saját oldalunkra is állíthatjuk őket, ezzel növelve csapatunk létszámát. A feladat egyébként a megszokott, amit már jól ismerünk a műfaj terén, tehát a dungeonök megtisztítása a legfontosabb missziónk, miközben fejlesztünk, jobb lootot szedünk össze, a csapatot pedig mindig aktualizáljuk a nagyobb hatékonyság kedvéért. Mivel ezenfelül maga a program egészen tartalmas, 20-30 órát gond nélkül el lehet ütni a társaságában, ezt az időtartamot ráadásul a többfajta nehézségi fokozat is feldobja. A belső nézetes felfedezés és harc általánosságban szórakoztató, sok esetben nyugtató hatású klikkelgetés, ami időnként némi kihívással társul, ám mivel tulajdonképpen minden szereplő szép és szexi amazon, a hosszú távú relax kellően garantált. A steames verzió mellett egyébként ott a Nutaku Games forgalmazásában kapható, cenzúrázatlan változat, amivel még *bimbózóbb* lehet a játékkal kötött kapcsolat. Mi is ezt a kiadást kaptuk meg, aminek hála *mindent* láthattunk, és még ha nem is pornóról van szó, azért elég erőteljesen csak 18 éves kortól ajánlható a mindenféle kitakarástól mentes port. Jópofa kikapcsolódásnak tökéletes, bár kicsit drága. G

80%

Angus Hates Aliens

FEJLESZTŐ: TEAM STENDEC
MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 1.
ÁR: 7 EURÓ (KB. 2200 FT)

Angus, a vidéki, hétköznapi ember az egyetlen reménységünk az idegenek elleni harcban. Ezt hirdeti a játék, ami a címválasztásnál sem hazudik, hiszen nemes egyszerűséggel összpontosít a lényegre. Főhősünket irányítva pedig nem vár ránk más, mint ennek a csatának a megvívása, oldalnézetből, a több mint tíz pályán le és fel, jobbra és balra haladva. Új fegyverek, azok fejlesztése, életerő pótlása, egy-egy kisebb feladat (kapcsolók beüzemelése) megoldása – a lényeg a lövöldözésen van. A sebzés-modell kicsit fura, szokni kell, a játékmenet meg nagyon egyszerű, a régi programok mintáját idézi, ám ezzel együtt is szórakoztató a szörnyetegek, robotok puffogtatása, már ha üres óráiban valaki beéri ilyesmivel. G

68%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

TOCA RACE DRIVER 3

➲ Sziasztok, gurusok!
Problémám van a TOCA Race Driver 3 című játékkal. Nem egy mai game, de korábban XP alatt tökéletesen futott. Most telepítettem DVD-ről Windows 7-re, de megtagadta az indulást. A gépet újraindítottam, és a Windows már el sem tudott indulni, mert egy korábban telepített szoftver digitálisan aláírt drivert igényel. A barátom is hasonlóképpen járt Windows 8.1 alatt: telepítés végén kiírta a gépe, hogy ez, illetve ezek a driverek nem kompatibilisek a Windowszal. Újraindítás után neki sem akart indulni a Windows.
A rendszerem:
- Intel Core i5-3350 CPU
- 4 GB RAM
- Nvidia Geforce GTX 650 GPU
- Windows 7 SP1 64 bit

Kérem szépen a segítségeteket!
Üdvözlettel: ➲ G. GYÖRGY

Sikerült belefutnotok egy jókora maflásba, és az a nem annyira vicces helyzet állt elő, hogy tényleg a játék cseszett ki az op. rendszerrel, pontosabban a lemezen lévő (amúgy a másolásvédelemhez tartozó) Starforce driver digitális szignatúrája túl régi, és ezen akadt ki a Windows rendszerbetöltés közben. Amikor a gépet bekapcsolod, kezd el nyomkodni az F8-at (spéci rendszerindítási menü, ahol a csökkentett mód is van), és itt azt a lehetőséget válaszd, hogy Az illesztőprogram-aláírás megkövetelésének tiltása. A rendszer lassabban fog felállni, viszont utána a http://tinyurl.com/2u67yb oldalon, a 2. pontnál (Version before 5.5) található SFUPDATE utilityvel felfrissítheted egy már működő verzióra a drivert. Ha így sem működne, akkor ugyaninnen az SFREMOVE alkalmazás elvileg leszedi az egész trutyit! Zárójeles megoldások a Starforce likvidálásához (nem mindig lehet egyszerűen kigyomlálni): Az Eszközkezelőben a Nézetnél Rejtett eszközök megjelenítését kapcsoljátok be, és minden Starforce dolgot eltávolítani. Legvégső esetben nyiss egy parancssort, és ezt a három fájlt töröld:

```
DEL c:\windows\system32\drivers\sfsync03.sys
DEL c:\windows\system32\drivers\sfdrv01.sys
DEL c:\windows\system32\drivers\sfhlp02.sys
```

AGE OF EMPIRE 3

➲ Üdvözletem!
A napokban elővettem az Age of Empires 3. részét, és arra lettem figyelmes, hogy a játék kidob egy hibaüzenettel. A hibaüzenetet elküldtem mellékletbe. Főként akkor jön elő, amikor akció van a képernyőn, valamint nem fagy ki tőle a játék, csak megállás nélkül dobálja ezt az üzenetet, ami ellehetetleníti a játék élvezetét.
Előre köszönöm a segítséget.

Véletlenül nem N-es végű op. rendszert használsz (amiből a Media Player hiányzik)? Ha igen (a hibaüzenet legalábbis erre utal), akkor elvileg csak a Media Feature Pack nevű csomagot kell letöltened és telepíteni: http://tinyurl.com/gs3tp6o

MAFIA 2

➲ Sziasztok!
Egy olyan kérdésem lenne, hogy a játékban miután megöltük Luca Gurinot, elvettem a kocsiját, de nem parkoltam be a garázsba, és így mentem tovább a sztoriban. El is jutottam odáig, hogy fel kell robbantani a hotelt, de oda ugye Joe kocsijával megyünk, így leparkoltam a kocsit Joe garázsa mellett, és amikor végeztünk a missionnel el is felejtettem, hogy ott van. Most pedig nincs a garázsban, és Joe-nál sem. Valahogyan meg lehet találni, vagy ,,venni kell egy újat"?
Válaszotokat előre is köszi! ➲ VINCE

Annak már annyi, vélhetően örökre lába kelt. Egyébként Luca kocsija egy fekete Shubert Frigate volt, szóval, ha ugyanez a modell jó pirosban is, akkor az Empire Arms Hotel környékén nézz körül!

CODENAME: PANZERS PHASE ONE

➲ Üdv!
A Codename Panzers - Phase 1-ben, hogy lehet nyelvet választani? Nekem a GOG-os verzió van meg, és az alapnyelv angol.

Azt nem tudom, hogy a játékban utólag lehet-e nyelvet váltani – de gyanítom, hogy nem. Amikor a GOG-ról letöltötted, ott kellett volna az OS mellett a LANG feliratnál a magyar nyelvet választani! Amennyiben a Galaxyn (kliensen) keresztül történt a letöltés, akkor a játék képén jobb egérgombot nyomva talán a more – config opciónál is lehet változtatni a nyelvet.

OVERWATCH

➲ Tisztelt PC Guru!
A fentebb említett játékkal lenne problémám. Szerettem volna összekapcsolni a Battlenet accountommal, de a bejelentkező képernyőn sem a jelszavam, sem a felhasználónevem nem fogadja el, pedig pontosan írtam be őket, és név előtt nem hagytam space-t. Mi lehet a probléma?

Melyik módszert próbáltad az összekapcsolásnál? Ha a játékon belülit, akkor inkább maradj a hagyományosnál: a http://tinyurl.com/gtfavux oldalon jelentkezz be (Battle.net –> Manage your Connected Accounts), majd ezután a Connect lehetőségnél a PSN accountot válaszd ki...

➲ Sziasztok!
Az lenne a kérdésem, hogy mi a különbség az Origins és a sima változat között?

Az Origins rendelkezik némi extrával: Overwatch + 5 egyedi hős skin (kinézet):
- **Fekete gárdista Reyes (Reaper)**
- **Parancsnok Morrison (Soldier: 76)**
- **Nyurga Bastion**
- **Biztonsági főnök Pharah**
- **Légörvény Tracer**

Jár még némi Overwatch témájú tartalom más Blizzard játékokhoz is:
- **Heroes of the Storm™ – Tracer hős**
- **World of Warcraft® – Bébi Winston kísérő**
- **StarCraft® II portrék**
- **Hearthstone® kártyahátlap**
- **Diablo® III – Mercy-szárnyak**

DOTA 2

➲ Helló!
A fent említett játékkal lenne problémám. Amikor indítani akarom, azt a hibaüzenetet dobja, hogy „Hiba történt a Dota 2 frissítése közben - lemezírási hiba". A fájlok ellenőrzése megvolt, és újra is telepítettem, de ezek után sem működött. A választ előre is köszönöm! (op. rendszer win 10)

A Steam support oldala szerint többnyire a HDD (merevlemez) meghibásodása okozza ezt a hibát, lásd http://tinyurl.com/zas6y6u. A meghajtók állapotáról a Hard Disk Sentinellel elég pontos képet kaphatsz (http://tinyurl.com/hd7zcn9), ugyanakkor a szövegben megbújt egy apróság is, miszerint nagyon ritkán a Steam kliens hibás működése is bejátszhat. Utóbbihoz zárd be a Steamet, aztán menj el a telepítési könyvtárába (\Program Files (x86)\Steam), nos, itt minden mappát és fájlt törölj ki, kivéve a steamapps mappát (ebben vannak a már letöltött játékaid), és még a steam.exe-nek kegyelmezz meg. Amikor végeztél, indítsd el rendszergazdaként a steam.exe-t, várd meg, amíg felépül az új kliens, és próba!

Személy szerint tartanék egy komolyabb vírusellenőrzést is, ha a fentiek nem hoznak eredményt...

GTA 5

➲ Kedves PC Guru!
A problémám a legújabb (Finance and Felony) DLC jöttével jelent meg. A probléma: ban, semmi ok nélkül. Viszont, ami előtte történt az még érdekesebb, mert reggel lefrissítettem a játékot, jól működött, majd el kellett mennem egy fél órára, és miután visszajöttem le voltam bannolva július 7.-éig. Lehet-e, hogy azért bannoltak, mert a DLC-vel megjelenésének dátuma előtt (sokkal előtte) hackeltem vagy csak valaki reportolt a semmiért, és ezért lettem kibannolva? Illetve, tudtok valami megoldást arra, hogy hogyan lehet ezt a bant jelenteni a Rockstarnak?
Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ KOLOS

A Rockstar support oldalán a Submit a request menüpontnál tudsz írni a fejlesztőknek - http://tinyurl.com/loglxea. Amúgy magad is írod, hogy ügyeskedtél, szóval lehet, hogy csak most ért utol isten keze. Mindenesetre ok nélkül ritkán történik ilyesmi, és a tiltást szinte soha nem vonják vissza. Ebben most nem vagyok biztos, de nem volt már régebben bannod? Mert elvileg 2 hét, 1 hónap, örökös tiltás, így emelkednek a büntik (és ugye rád most 1 havi adagot mértek).

➲ Üdvözletem!
Már elmentem a patikába is, nem tudtak semmit se adni a fejfájásomra, de remélem, nektek van valami jó ötletek hozzá! A GTA5 nem engedi, hogy lefrissítsem a játékot, helyette ezt írja ki: The Rockstar update service is unavailable (code 201)...

Ismert probléma, a Rockstar Club legutóbbi frissítését, és a GTA 5 launcher fájlból szintén az utolsót használva, át lehet lépni a kellemetlenségen. A szükséges linkeket, és a metódus ismertetését a következő oldalon megtalálod: http://tinyurl.com/jv69xmc (illetve itt van pluszban még egy magyar nyelvű videó a megoldásról - http://tinyurl.com/j499xvr).

SKYRIM

➲ Helló, PC GURU csapata!
Nemrég megvettem akciósan a Skyrimet, és felraktam, de nem indítja el a játéknak a Launcherjét sem, mert valami ini fájl hiányzik. Megnéztem a Documents menümet is, és a játék nem is található ott. A telepítési mappát is néztem, de ott sem találok olyat, hogy Skyrim.ini. Verify-oltam is már Steamen párszor, de még úgyse semmi. Tudnátok nekem segíteni ebben? Szeretnék vele játszani, de ez elvette a kedvemet is az élettől most. Előre is köszönöm: ➲ KRENOO

A Launcher első indítása hozná létre az ini fájlt, ami vagy jogosultság hiányában, vagy egyéb gebasz folytán nem történik meg. Próbáltad rendszergazdaként indítani a Steamet? Illetve, ha a windowsos felhasználó fióknévben ékezet van, akkor még arra gyanakodnék.

LEGO HARRY POTTER

➲ Szia, Tika!
Megvettem a Lego Harry Potter 1-4-et, játszottam is vele, és most láttam, hogy lehetne kontrollerrel játszani. Régebbről van egy Trust PC/PS3 kompatibilis kontrollerem, és azt szeretném kérdezni, hogy ezt hogyan lehet beállítani a játékhoz? Előre is köszönöm a segítséget. ➲ BALÁZS

A játékban az Options – Control Configurationnél, alul a Change Device-t válaszd ki, és ekkor kéne egy gombot megnyomni a gamepaden, aztán ha így felismeri, akkor sínen vagy, egyből mehet a móka. Amennyiben nincs reakció (nem ismeri fel), akkor fuss egy kört valamelyik kontrolleres emulátorral, erről további infó itt: http://tinyurl.com/j2glala

FIFA 16

➲ A Fifa 16-ot lehet játszani Xboxon Xbox Live Gold nélkül is?

Igen. Minden további nélkül játszhatsz meccseket, bajnokságokat stb., csak ugye a gép ellen. A barátaiddal való játékhoz, a játékban előforduló online játékmódokhoz, multihoz stb. persze kell a Gold előfizu továbbra is...

DOOM

➲ Helló, PC Guru! A segítségeteket szeretném kérni. Megvettem PS4-re az új DOOM-ot, azonban a konzol játék közben olyan hangot ad, mint a Paksi atomerőmű belül; iszonyú hangos. Van rá esetleg megoldás, hogy halkabb legyen? Segítségeteket előre is köszönöm! Tisztelettel: ➲ LAM41

Nincs. Mármint olyan megoldás nincs, amit ingujjból elő lehetne rántani. Valószínű, hogy csak a hűtés kapcsolt rá – mostanában azért melegebb van a lakásokban, és a játék is rendesen kifacsarja a hardvert, úgyhogy gondolom, nagyobb fordulatszámon pörögnek a ventilátorok – ez meg több rezgéssel jár. Amúgy mivel a ventik is kopnak (pontosabban a csapágy), létezik az a zaj, ami azt jelzi, hogy cserélni kell, illetve idővel, ahogy egyre nagyobb a por odabenn, a hűtés hatásfoka is csökken, de ezt én, kívülállóként nem tudom megítélni – ehhez szervizeltetni kéne.

DIABLO 3

➲ Sziasztok! Egy kis segítség kéne a D3-ban. Most a Season 6-ban van egy olyan küldi, hogy set me free, ami tudom mit takar, de ha lemegyek, hogy megcsináljam, azon belül van egy ilyen további küldetés: „Kill enemies while Tal Rasha is stacked 4 times.". És akárhányszor kezdem el a küldit, ez a számláló nem akar elindulni nekem! Kérlek, segítsetek! Mi kell ahhoz, hogy ez a küldim meglegyen? Válaszotokat előre is köszönöm! :)

Nem vagyok egy nagy Dio fan, de megkérdeztem egy cimborámat, és ő ezt írta: Vannak különböző setek, amiket magadon tartva bónuszokat kapsz. Minél több darab van, annál több plusz képességet kapsz. Általában 2, 4 és 6 darab után. A 2.4-es patchben bevezettek egy olyat, hogy Set dungeon. Karakterenként 4 ilyen van, tehát összesen 24. Adott set tárgyakhoz tartozó képességekre építve kell ezeket teljesíteni. Mint olvastad, vannak különböző belső questek, amiknek meg kell felelni, hogy sikeresen teljesítve legyen a dungeon. A fent említettnél a teljes, 6 darabos Tal Rasha setnek a karakteren kell lenni és arcane, cold, fire, valamint lightning támadást kell véghezvinni, amik közül mindegyik ad egy stacket. Amikor 4 stack van, akkor kell legyilkolni 90 (ha jól emlékszem) ellenfelet.

MEN OF WAR

➲ Lenne egy problémám a fent említett játékkal kapcsolatban. Régebben volt a PC Guruhoz ez a trilogy a teljes játék (2014.06). Újra feltelepítettem a Steamen, és miután elkezdek vele játszani, kb. 5-10 perc után megfagy, és kidob az asztalra ezzel a hibaüzenettel, hogy:
Not SDLfile! (esdlreader.cpp,17
>>>>>main
>>>>mp.thread _ single.exec
>>>thread.exec
>>clockThread:onExecute
>file"@/profiles/weracker/save/autosave2/status˘
Nem tudom, mi lehet a probléma. Két gépen volt próbálva (egy Win7-es és egy Win 10-esen), mind a kettőnél ugyanezt írta ki.
Válaszotokat előre is köszönöm: A GURU LEGYEN VELETEK! HŰ ELŐFIZETŐTÖK: ➲ WERACKER

A mentési profillal van gond, a következőt próbáld ki: a Steamben a Játékok között a Men of Waron jobb egérgomb, Tulajdonságok, és az Indítási opciók beállításához írd be, hogy "-reset_cloud_profiles" (idézőjelek nélkül). Indítsd el a játékot, lépj ki, majd megint jobb klikk, Tulajdonságok, és a Frissítések fülön a Steam Felhő engedélyezését kapcsold ki. Aztán a Dokumentumok/My Games/Men of War/profiles/weracker/save/autosave2/ mappát is szerintem törölheted, mert valószínű, hogy az ebben lévő status nevű fájl sérült meg.

HEROES OF STORM

➲ Sziasztok! Egy olyan problémával küszködök, hogy a fent említett játék becrashel mielőtt bedobna egy meccsbe. Többszöri újraindítással próbálkoztam, és újratelepítéssel is, de mind hiába.
Nem tudom, hogy mit csináljak.
A segítséget előre is köszönöm!

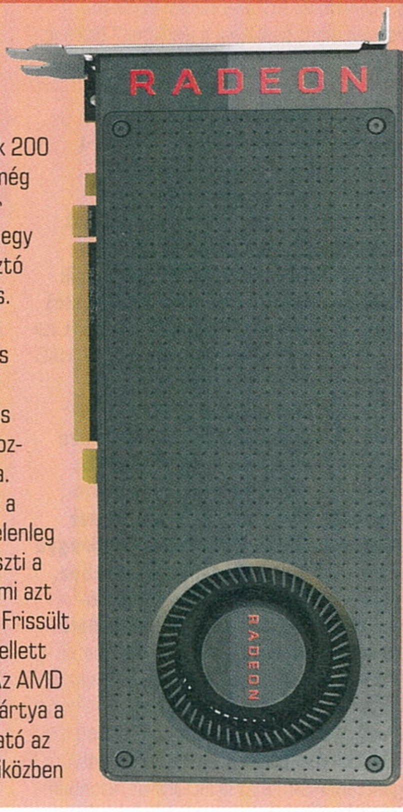
A háttérben futó applikációk között nincs véletlenül bármilyen kép- vagy videorögzítő (pl. Fraps), esetleg nem használsz valami külön klienst beszélgetéshez – Curse? Minden gyanúsat lőj le, kezdve az Asztalon az óra melletti ikonok vizslatásával, és az Automatikus indítás alatti elemekkel folytatva a rendszerkonfigurációs menüben (msconfig)!

HEARTSTONE

➲ Helló! Az lenne a problémám, hogy a Hearthstone csak offline-ként akar elindulni, máshogy nem. Kérlek, segítsetek! ➲ MÁTÉ

Első lépés a vírusirtó/tűzfal kikapcsolása (ha Avastot használsz, cseréld le, azzal szokott a legtöbb gond lenni)! Háttérben futó alkalmazások kilövöldözése is segíthet, és persze a hálózati beállításokat (router) sem árt átnézni.

MEGÉRKEZETT A PIACOT FELRÁZÓ RADEON RX480



Az AMD a Computex elején tartott egy saját előadást, és bemutatta újgenerációs kártyái közül az RX480-ast, ami bár egy ideig a zászlóshajó szerepét tölti majd be a cég újgenerációs kínálatában, mégis csak 200 dollárba kerül. Sajnos a lapleadásig itthoni árakat még nem sikerült szereznünk, de várhatóan 75-80 ezer forint körül lesz a kártya indulóára, ami nem rossz egy R9 390X sebességét nyújtó, ám feleannyit fogyasztó kártyától, amely ismeri a legújabb technológiákat is.

Az RX480 2304 shadert vonultat fel, 1266MHz-es Boost-órajel mellett, ami azt jelenti, hogy szükség esetén 5,83 TFLOP/s-os számítási kapacitást képes villantani. 4 vagy 8GB GDDR5-ös memória csatlakozhat a GPU-hoz, 7GHz-es effektív órajelet használva. Ez utóbbi a végleges adat, ami kicsit különös, mert a Computexen még 8GHz-ről beszéltek. Az AMD a jelenleg elérhető legfejlettebb gyártástechnológiával hegeszti a GlobalFoundries gyáraiban az új Polaris GPU-kat, ami azt jelenti, hogy 14nm-en, FinFET eljárással készülnek. Frissült a GCN architektúra is, és az apró optimalizációk mellett még tovább nőtt az amúgy is tekintélyes tudása. Az AMD szerint VR-felhasználásra ez lesz az egyik legjobb kártya a piacon, kettőt rakva belőle a gépbe pedig lenyomható az Nvidia jelenlegi csúcskártyája, a GTX1080-as is, miközben még mindig „csak" egy GTX1070-es árát költöttük el. Az RX480 továbbfejlesztett TrueAudióval érkezik, és ezúttal a shader-magban futnak a kódok, így nem lesz olyan kártya, ami ne támogatná az újdonságot. Fejlődött a geometriát feldolgozó motor, ami élsimítás használata mellett akár 3,5x is gyorsabb lehet, mint elődje. Ha ehhez hozzávesszük azt, hogy átlagosan 15 százalékkal növekedett a Compute Unite-ok teljesítménye, hála a jobb kihasználtságnak, akkor már egyből érthető, miért mondja az AMD, hogy a kártya könnyedén hozza majd egy 390X teljesítményét. Az nvidiás kínálatot nézve ez azt jelenti, hogy a GTX980 felett végez, ami 200 dollárért (kb. 57 ezer Ft) brutális teljesítmény.

Sajnos csak nagy vonalakban, de megismerhettük az RX460-as és RX470-es kártyákat is, amik talán még több embert érintenek. Az RX460 mindössze 100 dollár (kevesebb, mint 30 ezer forint) lesz és 896 shaderrel gazdálkodhat. Az új technológiáknak, és a sebességének hála végre talán kirobbantja a GTX750 Ti-t a helyéről, és új alternatívát kínálhat 40 ezer forint alatt. Az igazi érdekesség azonban az RX470-es lehet, ami papíron alig gyengébb az RX480-nál (2048 shader) mégis hazavihető lesz egy GTX960-as áráért. Igazi népkártya lehet belőle, ha hozza azt, amit papíron kell neki.

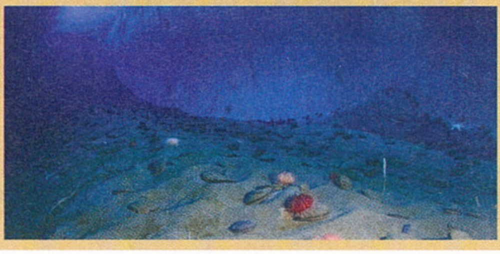
KÁBELEK NÉLKÜLI, MODULÁRIS PC-T KÉSZÍTETT AZ ASUS

Egyelőre csak egy koncepcióról van szó, aminek viszont már elkészítették a prototípusát. A RoG Avalon konfigurációban egy speciális alaplap van, elér a gép minden részére. Elöl erre csatlakoznak a fiókokba tolható SSD-k / merevlemezek, hátul pedig erre tolhatjuk rá az ugyanúgy vezeték nélkül érkező tápegységet és a hátlapi modult. Ezúttal tehát nem fix, hogy milyen kimenetek vannak a hátlapon, mi választhatjuk ki a számunkra leginkább ideális felállást. Fent van hely a memóriának és a processzornak, míg az egyik oldal a videokártyákat fogadja. Akár egy GTX1080-as is elfér itt, egy kicsit megtörve a kábelnélküliséget, mert a kártya PCI-E tápcsatlakozóit el kell látni árammal.

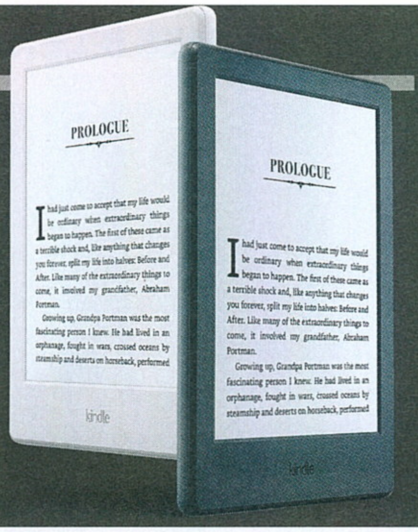
Több gyártó is próbálkozott már hasonló koncepcióval a közelmúltban, de eddig az ASUS gépe tűnik a legfejlettebbnek. A piac valószínűleg még nem áll készen egy ilyen gép befogadására, így jó eséllyel az Avalon is megmarad érdekességnek, de ki tudja, lehet, hogy pár éven belül nem lesz szükség semmi extra tudásra ahhoz, hogy összerakjunk egy gépet, mert nem lesz bonyolultabb, mint összepattintani pár legódarabkát.

EMBEREK TÍZEZREIT MENTHETI MEG EGY ANTARKTISZI SZIVACS

Az Antarktisz jeges vizeiben nem könnyű az élet, ám érdekes módon néhány szivacs és moszat elég jól eléldegél arrafelé. Igazából két komoly veszélyforrás van rájuk nézve, a tengericsillagok és a baktériumok, amikből több millió éldegél minden korty vízben. Utóbbiak ellen csak úgy tudnak védekezni ezek a létformák, hogy elkezdenek olyan vegyületeket előállítani, amik elpusztítják őket. Több kutató is tanulmányozza ezért az ottani szivacsokat és moszatokat, abban reménykedve, hogy valamit tanulhatunk az anyatermészettől, és bizony az utóbbi évek azt bizonyították be, hogy van miért nézelődni. Idén májusban azonban olyan felfedezést tettek, amire talán még nem volt példa. A szaruszivacsok közé tartozó Dendrilla membranosa egy olyan anyagot termel, ami hatásos korunk egyik szuperbaktériuma, a meticilin-rezisztens MRSA ellen, ami évente tízezrek halálát okozza. Az MRSA-val az a legnagyobb baj, hogy a fertőzés során biofilmmel vonja be magát, és ezen nem képesek áthatolni napjaink antibiotikumai. A darwinolidnak elnevezett vegyület azonban a labortesztek során valahogy átlyukasztotta a páncélként viselkedő biofilmet, és elpusztította a kórokozók 98 százalékát. Ha sikerül mesterségesen is létrehozni (márpedig erre elég nagy esély van), akkor a kutatók arra is rájöhetnek, hogyan képes a darwinolid erre a trükkre, és ez teljesen új antibiotikumok kifejlesztését tenné lehetővé.



FRISSÍTÉST KAPOTT A LEGOLCSÓBB KINDLE



Az utóbbi hónapokban a felsőkategóriás Kindle kínálat eléggé átalakult, úgyhogy lassan már az sem jelenthet problémát, hogy a lottónyereményünket e-olvasókra szórjuk el, olyan drága lett a család néhány tagja. A legolcsóbb modell, a simán csak Kindle-nek hívott készülék azonban maradt a régi, egészen mostanáig. Radikális változásokra sajnos nem kell számítani, az alap maradt a hat hüvelykes E Ink Pearl kijelző, 800*600-as felbontással. Ezúttal is érintéssel navigálhatunk, ez már az előző generációban is alap volt, viszont a gép vékonyabb és könnyebb lett, valamint kétszer annyi memóriával látták el.

A háttértár 4GB-os és újdonság a Bluetooth támogatás, amivel headsetek is vezérelhetőek, tehát zenét is hallgathatunk vezeték nélkül, vagy felolvastathatjuk a könyveinket. Ezúttal ráadásul már színek közül is válogathatunk, a fekete mellett újra megjelent a fehér Kindle is, amire már évek óta nem volt példa. Az Amazon szerint napi fél óra olvasással számolva körülbelül egy hónapig bírja a készülék, ami nem hangzik túl soknak, de legalább négy óra alatt maximumra tölthető az aksi. Az apró változások egyébként 10 eurós árnövekedést is hoztak, úgyhogy a reklámos változat immár 80 euróba (kb. 26 ezer forint) fáj majd.

FEJLŐDIK MINDENKI KEDVENC BENCHMARKJA, A 3DMARK

A FutureMark folyamatosan fejleszti a legutolsó 3DMarkot, nem hagyva, hogy az elavuljon. Ennek köszönhetően már van benne egy VR teszt is (pontszámot egyelőre nem ad) és júniusban egy stressz-teszt opcióval bővült a repertoárja, amivel a rendszer stabilitása vizsgálható. Normál esetben a tesztek között van egy pár másodperces pihenő, ami alatt szusszanhat egyet a grafikus vezérlő, és így nem igazán alkalmas a 3DMark hosszú terheléses tesztekre. Az új opciókkal azonban ugyanazt a tesztrészt ismételgethetjük töltések nélkül, úgyhogy igazán felfűthetjük a gépünket. Ennél talán érdekesebb, hogy végre DX12-es teszt is kerül majd a 3DMarkba. Pontos dátumot egyelőre még nem tudunk, hogy mikor, de már mutattak belőle egy videót, szóval nem lehet messze az új benchmark debütálása. A Time Spy névre keresztelt tesztben egy szkafanderes alak sétálgat egy múzeumszerűségben, ahol a vitrinekben az előző 3DMark benchmarkok kelnek életre.

BEMUTATTA A MICROSOFT A VÉKONYABB XBOX ONE-T, ÉS MESÉLT A JÖVŐRE ÉRKEZŐ ERŐMŰRŐL

A Microsoft az E3-as show-ját azzal indította, hogy bemutatta az Xbox One S nevű konzolt, ami az Xbox One kicsinyített változata, megfejelve némi fejlesztéssel. Ennek köszönhetően a gép már rendesen támogatja a 4K-t, és HDR-es videojelet is képes kibocsátani. Mindez azt jelenti, hogy egy HDMI 2.0b csatlakozó van már a hátlapján. Az Xbox One S 40 százalékkal kisebb, mint elődje, és mindezt úgy éri el, hogy közben a tápegységet is beépítették végre, tehát nem kell még egy téglát elpakolnunk valahová.

A kontrolleren is változtattak, textúrázott lett az alja a jobb fogásért, és immár Bluetooth-on keresztül is képes kommunikálni. A beépített merevlemez mérete 500GB, 1TB vagy 2TB lehet. A gép augusztusban kerül a boltok polcaira, és 299 dollárért lehet majd lecsapni az alap változatra (ez nálunk tuti euró lesz, azaz kb. 95 ezer forint). Minden egyes tárhelyugrás további 50-50 dollárba kerül. A bejelentés utáni napon aztán robbant a bomba: a Gears of War 4 fejlesztését felügyelő Rod Fergusson szerint az Xbox One S némileg erősebb, mint a lassan hároméves változat. Ennek elvileg nem kéne így lennie, legalábbis a Microsoft nem kommunikált semmi ilyesmit, de igazából nem lehetetlen. Lehetséges, hogy bár a shader-szám nem változott, már Polaris architektúrás GPU van a belsejében, amiről pedig az AMD azt mondta, akár 15 százalékkal gyorsabb lehet azonos órajelen, mint az előző generációs GCN architektúrák. Mit jelenthet ez a játékokban? Nos, az olyanoknál, mint az említett Gears of War 4, amik dinamikusan változtatgatják a felbontásukat, tovább maradhat maximális felbontáson a játék. Amik eddig is betonstabil 30 fps-sel mentek, fix felbontáson, azoknál nem várható észrevehető változás.

A show végén még beszéltek az előző számunkban már emlegetett Project Scorpióról is, ami a jövő karácsonykor érkező feltuningolt Xbox One lesz. 6 TFLOP/s-os számítási teljesítménye lesz, tehát körülbelül egy RX480 teljesítményét adja majd, csak hát konzolos környezetben, ami sokat számít. A VR buliba is beszáll az MS, de egyelőre nem tudjuk, hogy a Scorpio exkluzívan csak egy sisakot fog támogatni (például Oculus Rift) vagy akár többet is. Ezzel a témával, valamint általánosságban az új konzolokkal a 106. oldalon foglalkozunk részletesebben.

OLED-ES MEGJELENÍTŐVEL ÉRKEZETT A XIAOMI MI BAND 2

Okoskarperecekkel ritkán foglalkozunk, de a Mi Band megérdemli a figyelmet, mert az egyik legolcsóbb megoldás, ami mögött rendes terméktámogatás van a Xiaominak hála. Vitték is, mint a cukrot, akárcsak a pulzusmérővel ellátott változatát, június elején pedig bejelentették a második generációt, ami egy nagyon fontos fejlesztést kapott: immár egy OLED kijelző is van rajta a villogó ledek helyett. Ezen megjelenhet az idő, a pulzusszám, értesítések, vagy amit szeretnénk. Egy nagyon lapos, mindössze 0,05 mm vastag gomb is van alatta, amihez különböző funkciókat rendelhetünk. A szilikon pánt ezúttal is rengeteg színben lesz elérhető, a különböző érzékelőket pedig az ADI szállítja, így valószínűleg a minőséggel sem lesz gond. A gépház IP67-es minősítést kapott, úgyhogy egy tusolást is kibír, és a por sem árthat neki. A hivatalos beszámoló szerint 20 napig bírja majd egyetlen feltöltéssel a Mi Band 2, a forgalmazása pedig mostanában kezdődhet meg nálunk is. Bő 10 ezer forintos árra kell felkészülni.

HORDOZHATÓ, VEZETÉK NÉLKÜLI MEREVLEMEZEKET MUTATOTT BE A WD

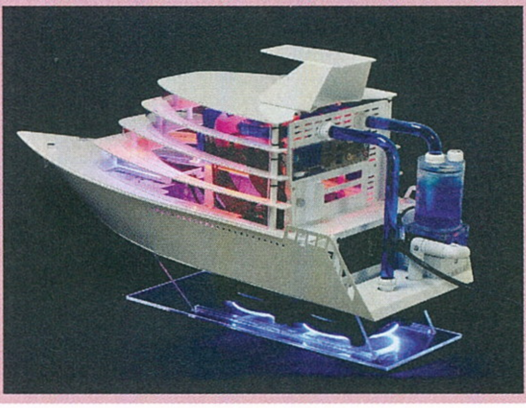
A My Passport sorozatba besoroló Wireless Pro egységek 2 vagy 3 TB-os kapacitással rendelkezhetnek, a fedélzetükön pedig egy 6400 mAh-s akkumulátor és 802.11ac-s WiFi vezérlő is van. Utóbbinak köszönhetően fényképezőgépekhez és különböző mobileszközökhöz is könnyedén csatlakozhat a Western Digital újdonsága, szükség esetén pedig egy mobiltelefont is képes feltölteni. A cég saját mérései szerint, ha egy 720p-s filmet streamelünk, akkor körülbelül 10 órás üzemidő érhető el. Maximum 8 eszköz csatlakozhat egyszerre a My Passport Wireless Próhoz és beépített SD kártyaolvasója is van, így azt használva is másolhatunk rá tartalmakat. A külső merevlemez Plex és Adobe Creative Cloud támogatással érkezik, tömege pedig mindössze 450 gramm. A 2TB-os változat ára 200 dollár (kb. 57 ezer forint) lesz, 3TB-os társa pedig 230 dollárba (kb. 66 ezer forint) fog kerülni, szóval egyértelműen az lesz a jobb vétel.

RAZER NAGA HEX V2: CÉLKERESZTBEN A MOBA-JÁTÉKOSOK

Az eredeti Naga Hex még nem volt az ergonómia csúcsa, így épp itt volt az ideje, hogy szintet lépjen. Az új változat sokkal elegánsabb és letisztultabb lett, de az alap tulajdonságokat megőrizte. Bal oldalt hét programozható gomb várja, hogy használatba vegyük azokat, köztük pedig egy gumírozott részen pihentethetjük a hüvelykujjunkat. A Naga Hex V2 egy lézeres szenzort kapott, ami maximális beállításon 16 000 DPI-s felbontással dolgozik, és másodpercenként több mint 5 méteres mozgást képes feldolgozni, ami elég impozáns érték. A népszerűbb MOBA-játékokhoz alapból rendelkezik egy-egy profillal (DOTA2-re és LoL-ra kell gondolni) az egér szoftvere, a többiekhez pedig mi magunk készíthetünk egyet-egyet. Ahogy azt újabban a Razernél megszokhattuk, RGB LED alapú világítással rendelkezik az egér, ami a Synapse programon keresztül összehangolható a többi Razer eszközünk világításával. A Naga Hex V2 listaára 100 euró (kb. 32 ezer forint) lesz, ami azért fájó pont egy kicsit, mert a nagy vízen túl „csak" 80 dollárt kérnek érte.

LUXUSJACHT FORMÁJÚ SZÁMÍTÓGÉPHÁZAT VILLANTOTT A LIAN LI

Extravagáns különlegességet tett le az asztalra a Lian Li a Computexen. PC-Y6-os gépháza úgy néz ki, mint egy jacht, ami minden jóval fel van szerelve. A világítás manapság már mondhatni alap, de stílusosan még a vízhűtés sem hiányozhat a fedélzetről, ha már egyszer egy hajóról van szó (bár ha jól vettük ki, ez opcionális). Az erősen limitált példányszámban gyártott újdonság háromféle színben lesz elérhető: fekete, fehér és ezüst. A jacht hossza 764 milliméter, magassága 293 milliméter, a szélessége pedig 259 milliméter. Főleg a hossza miatt jó, ha van egy nagy asztalunk, amin közszemlére tehetjük. A „gépház" mini-ITX-es formátumú alaplapot fogad, és elég szűkös odabent a hely, mert a processzorhűtő is csak 60 mm magas lehet, ha esetleg léghűtést alkalmaznánk. Tápegységből normál méretű is befér, háttértárakból pedig két 2,5 hüvelykest és két 3,5 hüvelykest pakolhatunk a hajó fedélzetére. Az árát egyelőre nem tudjuk, de valószínűleg nem tévedünk, ha a nagyon drága és a hihetetlenül drága közé tippeljük. Ez a kategória nem a költséghatékonyságról vagy a praktikusságról szól.

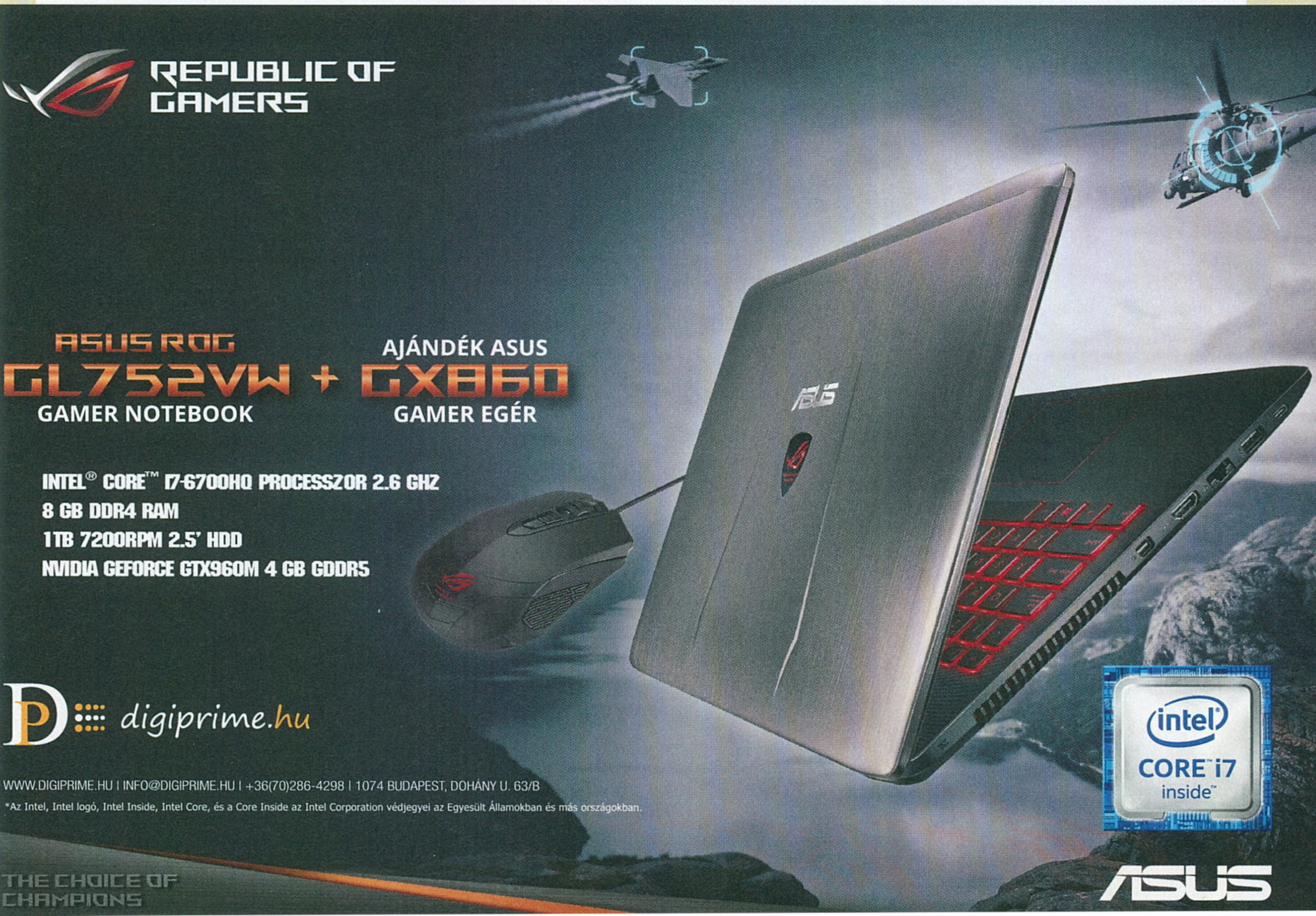


AZ ASUS IS KÉSZÜL SAJÁT VR HEADSETTEL

Egyre jobban tombol a VR őrület, úgyhogy az ASUS is úgy érezhette, mindenképpen fel kell pattannia a vonatra. Azonban ahogy a legtöbb gyártó, ők is mobilos oldalról közelítették meg a kérdést, de még nem tudjuk pontosan, hogy mely telefonokat lehet majd bepattintani a keretbe. A bőr szíjak elég stílusos megjelenést adnak az ASUS saját megoldásának, és látható, hogy a jobb oldalán kezelőszerveket is kialakítottak, így nem kell eltávolítanunk a telefont használat közben ahhoz, hogy elindíthassunk rajta valamit.

Nemrég a Huawei is bemutatta a hasonló készülékét, tudjuk, hogy a Lenovo is készül valamivel, a Samsung pedig már régóta jelen van ezen a piacon. A jelenlegi kínálatban talán csak az LG terméke kakukktojás, mert nem kell belehelyezni a telefonunkat, saját megjelenítővel rendelkezik.

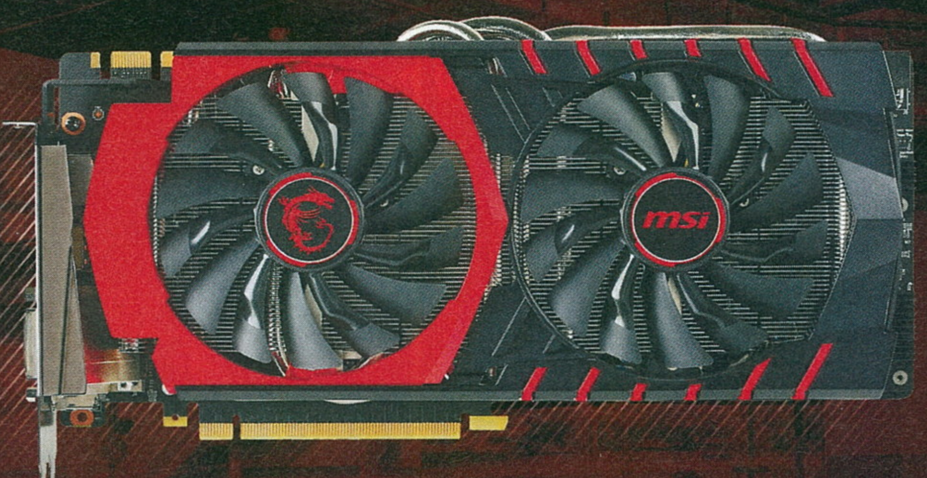
Bár az olyan cégek indították el a VR hype-ot, mint az Oculus, most mégis úgy tűnik, hogy a mobiloknak hála kezd el majd terjedni a virtuális valóság, mert sokkal olcsóbb a már meglévő telefonunkat egy tokba tenni, mint összerakni egy erős PC-t, és venni hozzá egy méregdrága headsetet. A különbségeket persze zongorázni lehet, egy ilyen mobilos megoldás főleg csak 360 fokos fényképek és filmek nézegetésére megfelelő, ha igazi VR élményre vágyunk, akkor marad a PC vagy ősszel a PS4.



msi GEFORCE GTX980 TI GAMING 6G

[ÍRTA MR. TORGUE]

Az új GeForce-ok rávetették árnyékukat a Maxwell architektúrás GTX900-as sorozatra, de azért még nem szabad leírni az előző generációt. Persze 220 ezer forint környékén már senki nem venne meg egy GTX980 Titaniumot, de szerencsére ezt az Nvidia is tudja, ezért erős árcsökkentgetésbe kezdett. A végeredmény az, hogy jelenleg már 160 ezer forintért is haza lehet vinni egy olyan, gyárilag erősen túlhajtott példányt is, mint amilyen az MSI GTX980 Ti GAMING. Ez minimálisan alacsonyabb ár, mint amennyiért a legolcsóbb GTX1070-esek futnak (már ha épp kaphatóak), de amennyiben még egy kicsit engednek az árakból a gyártók, akkor új széria ide vagy oda, jó vétel lehet valamelyik a kifutó kártyákból is, ezért érdemes figyelni rájuk. Az MSI maximumra pörgetett ex-csúcskártyája simán állja a sarat a GTX1070-nel szemben, hála a ~18 százalékos gyári tuningnak, a rajta lévő Twin Frozr V hűtés pedig a piac egyik legjobb megoldása. Halk és nagy hűtőteljesítményt nyújt, ráadásul képes teljesen hangtalanná válni, ha nincs szükség extra hűtésre. Ezt mi is tapasztaltuk rengetegszer: amikor csak böngésztünk, és nem játékokkal izzasztottuk a kártyát, az sokszor kikapcsolta a ventilátorait. A sárkányos MSI logó világít is a kártya oldalán, a viselkedése pedig szabályozható az MSI Gaming Appon belül. Ugyanebben a szoftverben válogathatunk a profilok között is. Ehhez a kártyához az MSI hármat kínál: Silent, Gaming és OC. Az elsőn referencia órajeleket használ a kártya, de cserébe nagyon halk lesz, míg a másik kettő már komoly tuninggal kecsegtet. Igazán hangoskodni csak OC módban hallottuk a kártyát, de ez a júniusi kánikulában annyira azért nem volt meglepő. A program egyébként képes még pár hasznos extrára, lehet vele például különböző statisztikákat kiíratni a képernyőre játék közben is, a Dragon Eye-jal pedig YouTube vagy Twitch videókat nézhetünk, szintén játék közben. Ez jól jöhet, ha épp egy unalmasabb vagy farmolós szakaszában vagyunk valaminek. A minősége érzésre kiváló a kártyának, és azt az információt kaptuk, hogy a hibaaránya is igen jó, így amennyiben jó áron sikerül kiszúrni egyet, érdemes rá lecsapni (azonos áron természetesen a GTX1070 felé érdemes húzni, már csak az új technológia miatt is).



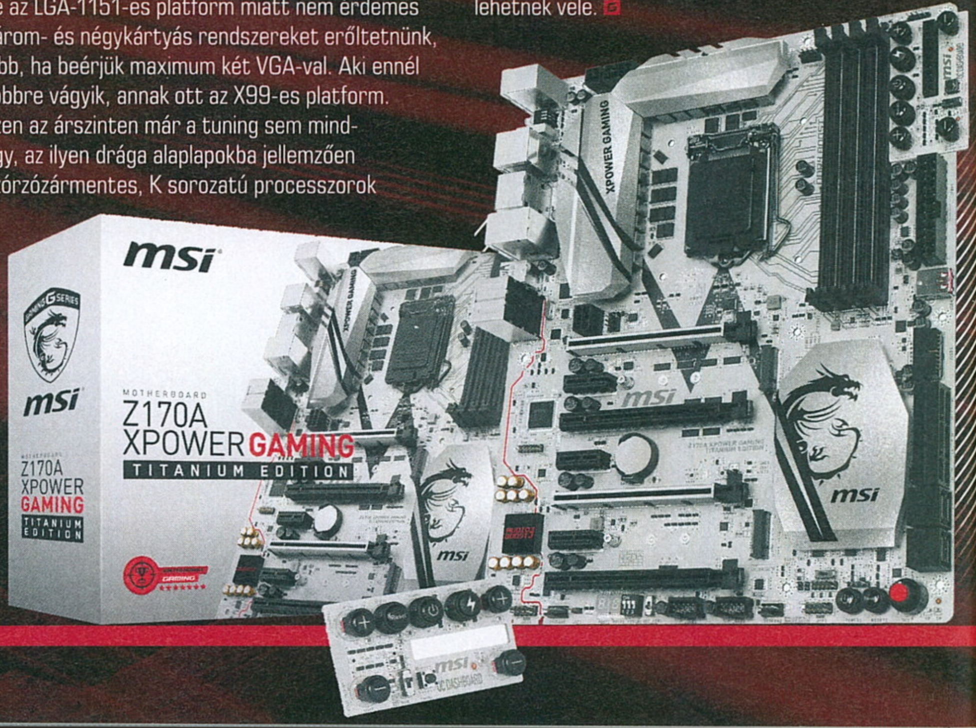
msi Z170A XPOWER GAMING TITANIUM EDITION

[ÍRTA MR. TORGUE]

Nem könnyű dolog az MSI prémium kategóriás alaplapjáról írni, mert egyrészt ennyi hely kevés arra, hogy rendesen kitárgyaljuk, másrészt igazából elintézhetném az egészet annyival, hogy ezen aztán van minden, amit ember alaplaptól kívánhat, és még stílusosan is néz ki. Ráadásul nem csak képen, a Titanium Edition élőben is igen impozáns látvány, miután a kezembe kaptam, szinte sajnáltam, hogy nincs plexi a gépházam oldalán.

A lap fedélzetén a legfejlettebb Intel hálózati vezérlő dolgozik, ami garantálja, hogy minimális legyen a késleltetés a játékokban, és még erős védelme is van, nem valószínű, hogy túlfeszültség miatt elfüstöl valaha is. Ennél talán egy fokkal fontosabb az Audio Boost 3, mert nem kell vájt fülűnek lennünk, hogy halljuk a különbséget. Külön erősítői vannak a fülesekhez, és hallás alapján ennél tényleg csak akkor van szükségünk valami jobb megoldásra (dedikált kártya), ha egy felső kategóriás headsetünk vagy fülesünk van. Amiket mi rá tudtunk csatlakoztatni (HyperX Cloud és hasonló árkategóriás cuccok), azok mind gyönyörűen szóltak.

Csatlakozókból is jól el leszünk látva, ezen az alaplapon például már Gen2-es USB 3.1-es foglalatok vannak, tehát 10Gbps-osak. A két M.2-es foglalat PCI-E 3.0-s, tehát a leggyorsabb, ami jelenleg alaplapon lehet, villámgyors SSD kártyákat pakolhatunk beléjük. Érdekesség, hogy a PCI-E foglalatokat megerősítették, jól bírják a kiképzést, nem kell attól tartanunk, hogy a nehéz felsőkategóriás kártyák kitörik őket. Négy van belőlük egyébként, de az LGA-1151-es platform miatt nem érdemes három- és négykártyás rendszereket erőltetnünk, jobb, ha beérjük maximum két VGA-val. Aki ennél többre vágyik, annak ott az X99-es platform. Ezen az árszinten már a tuning sem mindegy, az ilyen drága alaplapokba jellemzően szorzózármentes, K sorozatú processzorok kerülnek. Nos, az MSI csúcslapja mindenben a segítségünkre lesz. Automatikus tuning, dedikált gombok az alaplapon, CMOS clear kapcsoló a hátlapon, szoftveres megoldások a Windows alóli túlhajtásra, van itt minden… csak persze nem túl szerény áron. Ez a lap tényleg a maximalistáknak van, de ők igen jó eséllyel boldogok lehetnek vele.



A HÁBORÚ TÚLÁRAZOTT SZÜLÖTTJE

RAZER MANO'WAR

[IRTA CHRIS] **Az egyik legnehezebb döntés, ami elé videojátékos kerülhet, az, hogy vajon milyen fejhallgatót érdemes venni. Ezen a területen ugyanis hihetetlenül széles a választék, úgyhogy ember legyen a talpán, aki döntésképes akkor, ha megkérdezik, mit és mennyiért érdemes beszerezni.**

Engem is sokat kérdeztek már erről. A leggyakoribb kérdés, amit fejhallgató kapcsán kapok, az, hogy sztereó vagy surround legyen-e, illetve vezetékes vagy vezetékmentes. Nos, mint a legtöbb kérdésre, erre is általában a pénztárca vastagsága adja meg a választ, de tény, hogy a Razer ManO'War névre keresztelt fejhallgatója az egyik legjobb minőségű, legkényelmesebb, és persze legdrágább füles, amihez valaha szerencsém volt – és persze eszméletlen jól is szól. De hogy ajánlani fogom-e a barátaimnak? Nem hiszem, mert tuti kiröhögnének.

EGY FÜLES MIND FÖLÖTT

A Razer termékeiről látatlanban két dolgot érdemes tudni: nagyon-nagyon igényes csomagolást kapnak, és nincs hiány a minőségi alkatrészekből sem. Bár úgy érzem, hogy a cégnek esetenként fogalma sincs, hogy milyen termékekre van szüksége a felhasználóknak (16 gombos egér, really?!), a fejhallgatóik és a billentyűzeteik mindig betalálnak. Hasonlóan, mint a ManO'War néven nemrég megjelent darabjuk, amely egy vezetékmentes virtual surround füles, aminek már rögtön ez a két jellemzője elriaszthatja magától a profikat. De nem kell félni vagy előítéletesnek lenni, ugyanis e két specifikáció ezúttal hibamentes és kiváló hangminőséget biztosít számunkra, és ennél többre nem hiszem, hogy egy gamernek szüksége lenne.

Külsőleg a fejhallgató a már szokásosnak nevezhető Razer formatervezési irányvonalat követi, tehát a színe fekete, oldalán pedig büszkén viseli a cég kígyószerű logóját, ami természetesen ezúttal is világít. Ennek színét, hasonlóan a többi Razer eszközhöz, szoftveresen kalibrálhatjuk azután, hogy feltelepítjük a cég Razer Synapse vezérlőpaneljét – tehát a logó pulzálhat és a színét is megválaszthatjuk. A műbőrből készült fülpárnák nagyok, puhák és rendkívül kényelmesek, maga a fejhallgató pedig annak ellenére pihekönnyű (375 gramm), hogy az akkumulátort is magában foglalja. Mivel a hozzá járó USB-kábel csak a töltést biztosítja, így a vezérlőgombok a párnák mellé kerültek, ezeket kényelmesen elérhetjük a fülünk mögé nyúlva. A baloldalon található mikrofon ki- és behúzható, amellett besüllyesztve pedig megtalálhatjuk az aprócska USB csatlakozóba dugható vevő-adaptert, amit ugyanide visszadughatunk, ha már nem használjuk az eszközt vagy szállítani szeretnénk azt. Ez utóbbi egyébként 2.4 GHz-en kommunikál a fejhallgatóval, amitől az megbízható, lagmentes kapcsolatot biztosít számunkra a számítógéppel.

Vezetékmentes fejhallgatóknál fontos, hogy sokáig bírja az aksi, valamint hogy könnyen tölthessük azt. Jelentem a ManO'War üzemideje cirka 14 óra, ami azt jelenti, hogy napi 2 óra használattal akár egy hétig is kibírja töltés nélkül. Szerencsére energiatakarékos megoldásainak köszönhetően automatikusan lekapcsol, ha egy ideig nem kap bejövő jelet, tehát nem fogja feleslegesen leszívni a tartalékait. Egyedüli gond csupán az lehet, hogy 1-2 másodpercbe is beletelik, amire a bekapcsoló gomb lenyomása után felizzik a rendszer, de ennyire azért ne legyünk már türelmetlenek!

A RAZER KIVÁLÓ TERMÉKET GYÁRTOTT, AMI MÉG A VEZETÉK NÉLKÜLI FÜLESEK MINDEN NEGATÍVUMÁT IS KÉPES ELFELEDTETNI A VÁSÁRLÓVAL. CSAK DRÁGA.

HOGY MENNYI?!

A virtual surround hangzást sokan csak gagyi emulációnak tartják (mi tagadás, gyakran az is), viszont ember legyen a talpán, aki képes lenne a valód dolby surroundot megkülönböztetni attól, amit a ManO'War nyújt. Itt ugyanis az irányok eszméletlen pontosak, a hangok nagyon tiszták, a mélyek pedig úgy szólnak, hogy simán lerepül tőlük az ember feje. Ilyen fejhallgatóval teljesen más érzés volt doomozni, Overwatch-csozni vagy Battlefieldezni. Egész egyszerűen döbbenetes volt a hangminőség, amit kaptunk, pedig megfordult már a kezünk közt pár Razer-füles.

A számokat tekintve a ManO'War 20 Hz és 20 KHz közötti frekvenciatartományban közvetít, impedanciája 32 ohm 1 KHz-en, a párnák alatt pedig két darab 50 mm-es neodímium mágnes lapul. A vezetékmentes kapcsolat 12 méterig működik, ami bőven több mint amire a legtöbb esetben szükségünk lehet, de külön megjegyeznénk, hogy a rendszer PS4-en is kiválóan működik, ahol viszont már kihasználhatjuk a nagyobb távolságokat. Az egyetlen probléma a fejhallgatóval az, ami a legtöbb Razer termékkel: az ár. A javasolt fogyasztói ára a ManO'Warnak 65 000 forint, ami bőven felette van annak a határnak, amit egy gamer általában hajlandó költeni egy fejhallgatóra. Ennyi pénzért rendkívül profi cuccokat lehet már kapni, melyek ugyan nem „gaming" fejhallgatók, de legalább ilyen jól szólnak. Egyébként kiváló termék, de csak nagyon elszántaknak javasoljuk.

Eszköz: **fejhallgató**
Info: **www.razerzone.com**
Ár: **65 000 Ft-tól**

PRO	KONTRA
– Nagyon könnyű és jó anyagminőség – Rendkívül jól szól – Vezetékmentes, de lagmentes	– Az ára

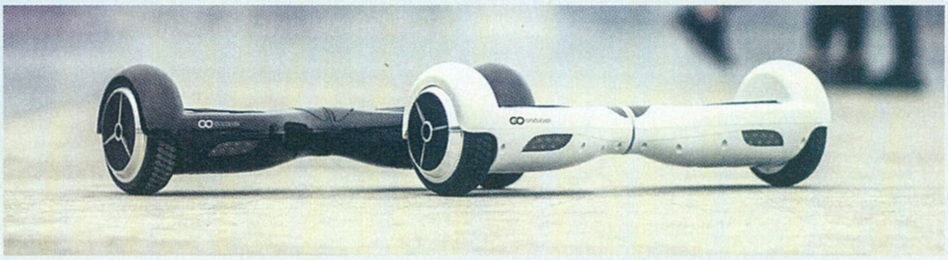
MEGUNTAM AZ ÉLETEM

GOCLEVER CITY BOARD

[ÍRTA CHOCHO] SOSEM VOLTAM AZ EXTRÉM SPORTOK HÍVE, SŐT VÉRBELI KOCKAKÉNT INKÁBB AZ IRODAI SZÉKET KOPTATTAM A FOCILABDA, A SÍLÉC VAGY A SÚLYZÓK HELYETT. EZ A LUSTASÁG PEDIG AKKOR TETŐZÖTT, AMIKOR A GOCLEVER CITY BOARD HAZAI FORGALMAZÓJA RÁKÉRDEZETT, HOGY VOLNA-E KEDVEM KIPRÓBÁLNI A GYÁRTÓ SAJÁT LÉGDESZKÁJÁT. AZ ÍGÉRET, MISZERINT LÁBMOZGATÁS NÉLKÜL GURULHATOK HAZA, TÚL SZÉPNEK TŰNT AHHOZ, HOGY IGAZ LEGYEN – ÉS AHOGY SEJTETTEM, AZ ERŐBEFEKTETÉST NÉLKÜLÖZŐ KÖZLEKEDÉST FÁJDALMAS ÉS HOSSZAS TANULÓSZAKASZ ELŐZI MEG.

Légdeszka? Wut? Megvalósult Marty McFly kedvenc jövőbeli sporteszköze? Nem egészen. Manapság csak divatból, hóbortból nevezik légdeszkának azokat a kétkerekű, guruló készülékeket, amikre ráállva a felhasználó – a testsúlyának megfelelő irányba csoportosításával – közlekedhet. A légdeszka-mánia honnan máshonnan eredne, mint Amerikából: Dean Kamen feltaláló 2001-ben mutatta be a Segway nevű eszköz első prototípusát, egy kétkerekű, elektromos járművet, amit megannyi további modell és másolat követett.

A Segway manapság a légdeszkák Rolls-Royce-ának tekinthető: drága cucc, a legtöbben nem engedhetik meg maguknak, így valamilyen rokon guruldába ruháznak be – olyasmibe, mint a lengyel GOCLEVER (igen, csupa nagybetűvel írják, hogy lásd, MILYEN JÓ GYÁRTÓ EZ) City Boardja. Szemben a drága Segwayjel, ez a készülék nem kapott hátvagy kartámaszt, mint ahogy a kerekei is sokkal kisebbek. Helyette meredten áll rajta a felhasználó, és amerre dől, elméletben arra gurul a masina. Maga a szerkezet nem valami bonyolult mérnöki mutatvány. Tulajdonképpen egy elektromos roller, a különbség mindössze a kerekek elhelyezése. Itt ugyanis nem egymás mögött, hanem



egymás mellett helyezkednek el. Gumírozott, alumíniumtengelyre erősített kerekek ezek, a termék ezért viszonylag strapabíró, akár 120 kilogrammos habtesttel is rá lehet állni.

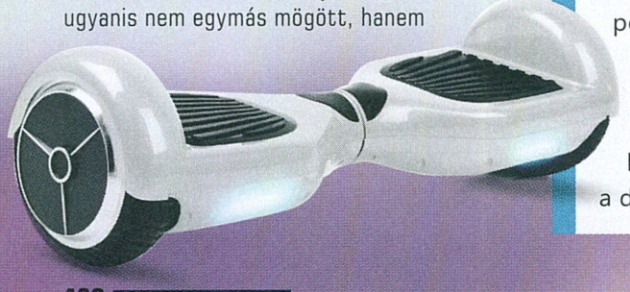
ELMENT A VÁSÁRBA KERÉKKEL

A City Board első ránézésre nem nagy szám, külső műanyag borítása és gumírozott lábtartói kicsit gagyinak is hatnak. Ugyanakkor meg kell hagyni, hogy az akkumulátora és a teljesítménye figyelemre méltó. Bizony, a cuccot tölteni kell, totálisan öko, a gyártó büszke is rá, hogy nem szennyezi a környezetet. Egy feltöltés kb. 2-3 órát vesz igénybe, ekkor a deszka felületének aksi alakú lámpája pirosról sárgára, majd zöldre vált, jelezve, hogy mehet a menet. A gyártó állítja, hogy egy feltöltéssel akár 20 kilométert is megtehet a készülék. Ezt jómagam nem erősíthetem meg (majd később elmondom, hogy pontosan miért), de azt igen, hogy a PC Guru irodájának parkolójában egy feltöltéssel is sokáig lehetett játszani a City Boarddal.

Amennyiben tehát valaki megtanulja használni, valóban közlekedhet vele, méghozzá a járdán. Maximális sebessége 15 km/h, ami meglepően gyors, szóval még attól sem kell félni a vásárlás után, hogy elkésünk miatta a munkából. De amennyiben lemerül, akkor sem

DESZKÁZNI TILOS!

Bár sokfelé látni légdeszkázó embereket, ezek az eszközök a világ számos pontján tiltottak, többek között az Egyesült Királyságban és Amerikában. Utóbbi országban csak a koppintásokra mennek rá a bíróságok, lévén a Segway szerint minden hasonló eszköz ipari kémkedés eredménye. Európában másról van szó: egyszerűen veszélyesnek tartják a készülékeket, így csak magánterületen lehet velük száguldozni. Persze akárcsak a drónok üzemeltetésére, erre sem figyelnek oda elegen.



GOCLEVER CITY BOARD SPECIFIKÁCIÓK

Sebesség:	12 km/h utazósebesség, 15 km/h végsebesség
Megtehető távolság:	20 km
Terhelhetőség:	120 kg-ig
Akkumulátor:	158Wh lítiumion telep
Feltöltési idő:	1-3 óra
Kerékméret:	6,5 hüvelyk
Dimenziók:	60 x 19 x 17 cm
Súly:	10,25 kg

kell ténylegesen megijedni: a gyártó egy jó kis hátitáskát is elrejtett a doboz mélyén, és bár a készülék piszok nehéz, azért a legközelebbi töltőig csak elcipeli a tulajdonosa (már ha nem olyan, mint én, aki inkább hagynám ott heverni az út szélén, végtére is lusta vagyok, vagy mifene).

ÖNGYILKOSOK ELŐNYBEN

Szóval a lehetőség adott, hogy az ember utazzon a City Boarddal, ugyanakkor fentebb nem véletlenül beszéltem elméletről. A gyakorlati tapasztalataim ugyanis azt diktálják, hogy soha az életben még egyszer rá ne álljak erre a gépre. Ennek oka, hogy nagyon nem éreztem magam biztonságban rajta.

Kezdjük rögtön a beindításnál! A készüléket egy gomb segítségével aktiválhatjuk, ilyenkor a két elülső led (lámpa?) rögtön biztosít minket arról, hogy a deszka készen áll az útra. Ekkor kell ráállnunk, méghozzá minél gyorsabban, két lábbal, szinte szökkenve. Amennyiben csak az egyik lábunkkal nehezedünk rá, a gép teljesen megbolondul, rázkódni kezd, és azonnal elindul valamerre. Ennek oka, hogy nincs benne stabilizátor, helyette azonnal a felhasználó egyensúlyától teszi függővé a működését. Nekem sikerült megtanulnom, hogyan kell rálépnem a City Boardra, Chris azonban sehogy sem „érzett rá" a dologra, ahogy a PC Guru kiadójának ügyvezetője, Zoli sem. Így aztán én maradtam a kísérleti nyúl, szimplán mert kockára tettem a testi épségemet a tesztért (szóval úgy olvassátok, hogy majdnem belehaltam – Chris még az állásomat is meghirdette a Twitteren, biztos, ami biztos!).

Na, jó, ez talán egy kicsit túlzás, az viszont tény, hogy térd- és könyökvédő, valamint sisak nélkül nem ajánlott belevágni a City Board betanulásába. Hatalmasat lehet vele esni, és ez még mindig csak a ráállás, vezetni még nem vezettük a cuccot.

Miután megtanultam, hogyan egyensúlyozzak, jött a neheze: amerre dőltem, arra ment a deszka, a két lábam alatti gumitalpak viszont egyenként is vezérelték a gépet, azaz úgy működtek, mint egy kontroller analóg karjai. Elég volt valamelyik lábfejemmel nagyobb nyomást kifejtenem a kelleténél, és a City Board máris forogni, csavarodni, nyüszíteni kezdett az aszfalton. Az irodaház többi, épp arra járó lakója kíváncsian figyelte, hogy mi fog történni, szerintem még a tétjeiket is megtették, hogy a kétméteres hülye vajon összetöri-e magát, és ha igen, mikor, esetleg mennyire lesznek súlyosak a sérülései.

A gyártó szerint 5 perc belejönni a City Board vezérlésébe. Nekem ehhez kb. fél óra kellett, és még ez után sem mertem utcára menni vele. Egyszerűen féltem, hogy mi lesz, ha valaki szembe jön velem, én meg épp úgy mozdulok, hogy a deszka elkanyarodik, belerohanva az illetőbe. Arról nem beszélve, hogy a kutyák sincsenek oda a kerekeken guruló lányokért és fiúkért. Így bevallom férfiasan, hogy a kötelező tesztkörök után visszacsomagoltam a készüléket, és bár azóta is eszembe jut, hogy jó lenne menni vele kicsit, inkább visszafogom magam.

A LÉGDESZKÁNAK CSÚFOLT GURULÓS KETYERÉK ELŐTT MÉG NAGY ÚT ÁLL, A GOCLEVER CITY BOARD AZONBAN NEM FOGJA MEGVÁLTANI A VILÁGOT. KÁR.

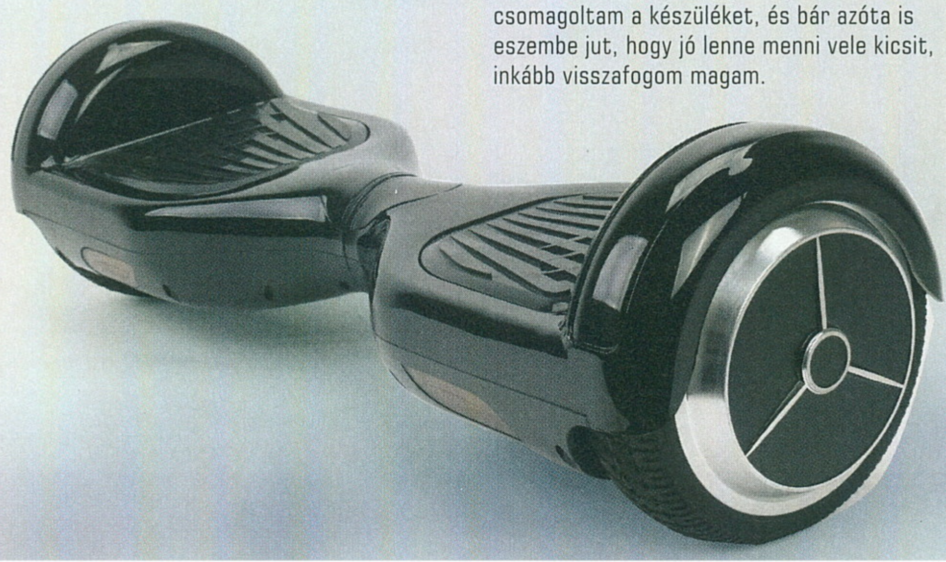
BEGURULTAM

Mert bizony a City Board az összes kellemetlensége ellenére is addiktív tud lenni. Amint megtanulod irányítani, a legnagyobb királynak érzed magad rajta, sőt elkezdesz olyan videókat nézegetni a neten, amiken vidám, mindenféle mutatványokat bemutató fiatalok láthatók. A légdeszkázás ezen a téren hasonló a klasszikus gördeszkázáshoz: az sem veszélytelen, és több áldozatot juttat évente a sürgősségire, mint a cápák, mégis sok gyerek nyaggatja anyut és aput, hogy ugyan vegyenek már neki egy jó kis gördeszkát, hadd legyen ő is menő. Nem mondom, hogy a kétkerekű légdeszkák is erre a sorsra jutnak majd, de kétségkívül jópofa kütyük ezek, amik előtt még hosszú út állhat.

Az elektromos autók fejlődése, az egyre jobb akkumulátorok és a technikai őrültségekre nyitott ifjúság mind arra mutatnak, hogy lesz ez még kényelmesebb és biztonságosabb. És ha egy feltöltéssel akár a Balatonig is le lehet majd gurulni, ugyani ki ne venne egy ilyen ketyerét?

Amúgy ha már szóba jött az ár, érdemes tudni, hogy az olcsó légdeszka sem mindenki kenyere. A City Board 80-100 ezer forint között ingázik, ennyiből a PC Guru olvasói már egy jobb videokártyát is vehetnek. Természetesen ennyit nem ér ez a termék, még akkor sem, ha a viszonylag nagy aksi és a strapabíró dizájn drágává teszi a gyártását. A legjobban egyébként a giroszkópos önszabályozás hiányzik belőle, illetve a kerekek is túl kicsik. Mivel pedig felfüggesztés nincs, egy-egy kátyú vagy nagyobb kő akár a felhasználót is kizökkentheti az egyensúlyából, amit a gép úgy érzékel, mint gyors irányváltást, brutális taknyolást eredményezve így.

Egy szó, mint száz, nem gurultam hazáig a City Boarddal, és egy darabig biztos nem is fogok. A koncepcióban azonban látok fantáziát, és mivel az idei CES is tele volt efféle termékekkel, talán eljön az az idő, amikor ugyanezért a pénzért egy sokkal jobb légdeszkát vehetek majd.



TITÁNOK HÁTÁN

GEFORCE GTX 1070

[ÍRTA MR. TORGUE]

A GTX1080 testvére sokkal jobb ár-érték aránnyal kecsegtet, mint az aktuális csúcskártya, miközben azért teljesítmény frontján sem túl kompromisszumos, hiszen a specifikációi alapján az előző generáció abszolút csúcstartójának, a TITAN X-nek a sebességét kell nyújtania. Lássuk így van-e!

Az előző számban már bemutattuk az Nvidia új felsőkategóriás grafikus vezérlőjét, a GTX1080-ast, ami finoman maga mögé utasított mindent, amit eddig láthattunk, de cserébe kapott egy szerénynek távolról sem nevezheti árcédulát, amivel már megközelítette a prémium kategóriának számító TITAN-ok világát. Az újdonság azonban ennek ellenére óriási siker, már eltelt egy hónap a megjelenése óta, és még mindig ott tartunk, hogy a vásárlók elkapkodják a készleteket a negyedmilliós kártyából. Mondjuk tény, hogy aki beruház egy ilyenbe, az egy időre letudta a VGA-fejlesztést, de azért azt hittük, pár hét után elfogy majd a kezdeti lendület. Az viszont, hogy még mindig alig marad elvihető példány a kártyából, jól mutatja, mennyire ki lett éheztetve a piac az utóbbi években. Nagyon kellett már a gyártástechnológia-váltás, ami komoly teljesítményugrást hozott magával. A GTX1080 nagyjából 70 százalékkal gyorsabb a GTX980-asnál, és év végén talán megismerhetjük a Titanium változatot is belőle, ami, megkockáztatjuk, már a 4K-s játékra is elég lehet, kompromisszumok nélkül (bár az árától, főleg a TITAN változatot tekintve egy kicsit félünk).

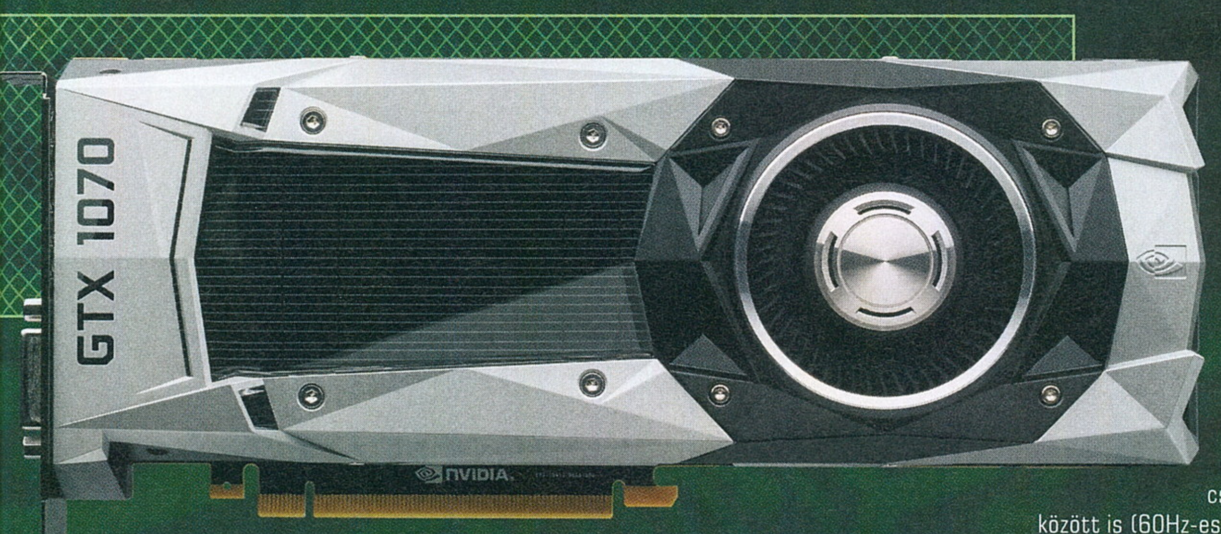
A GTX1070 mindent tud, amit a GTX1080-as, mindössze annyi történt, hogy ahogy az a specifikációs táblázatban is látszik, letiltottak benne néhány shader-tömböt, és minimálisan csökkentették az órajelét. Utóbbi mondjuk kicsit csalóka, mert míg a hivatalos átlag boost-órajel tényleg a GTX1080-asé alatt van, valójában ez a kártya is képes elérni 1800MHz körüli tempót néhány játék alatt. A GDDR5X-es memória helyett ezúttal be kell érnünk GDDR5-tel, de abból a legjobbat kapjuk, 8GHz-es példányok kísérik a GP104-es GPU-t, így nem valószínű, hogy sávszélesség problémái lesznek. Minden más változatlan, tehát a tudását tekintve ugyanazzal a kártyával állunk szemben. Mit jelent mindez? Jobb VR-képességeket, kiegyensúlyozottabb vegyes üzemmódot (amikor a grafikus shaderek mellett compute shaderek is futnak), valamint kiváló multimédiás képességeket. Mindezekkel az előző számban már bővebben is foglalkoztunk, viszont van pár apróság, amiről helyhiány miatt akkor nem tudtunk beszélni.

AZ ÉN SCREENSHOTOM SZEBB, MINT A TIÉD

Az utóbbi időben főleg konzolokon váltak elterjedtté a képlopat-szerkesztők. Eleinte olyan felújított címekben tűntek csak fel, mint a The Last of Us, manapság azonban már vadonatúj AAA-s játékok is rendelkeznek ezzel a funkcióval. Így lehet például az alapból mesésen kinéző Uncharted 4-ben még jobb screenshotokat csinálni. Az erre fogékony közönségnek tetszettek ezek az apróságok, és valószínűleg erre kapta fel a fejét az Nvidia, és építette fel a saját szoftveres megoldását, az Anselt. Ahhoz, hogy használhassuk, a játéknak támogatnia kell az újdonságot, de az Nvidia szerint egy délután alatt elvégezhetők a szükséges módosítások, és már most tudunk egy tucat nagy címről, ami biztos kap patchet hozzá (The Witcher 3 és The Division például, csak hogy két példát

SPECIFIKÁCIÓ

	R9 380	R9 390X	R9 Fury X	GTX770	GTX780
GPU kódja	Antigua (Tonga)	Grenada (Hawaii)	Fiji XT	GK104	GK110
Architektúra	GCN 1.2	GCN 1.1	GCN 1.2	Kepler	Kepler
Gyártástech.	28nm	28nm	28nm	28nm	28nm
Tranzisztorok	5 milliárd	6,2 milliárd	8,9 milliárd	3,54 milliárd	7,08 milliárd
Mag mérete	359 mm²	438 mm²	596 mm²	294 mm²	561 mm²
GPU órajele	970MHz	1050MHz	1050MHz	1046MHz	863MHz
Boost órajel	-	-	-	1085-1130MHz	900-1002MHz
Shaderek száma	1792	2816	4096	1536	2304
Textúrázó egységek	112	176	256	128	192
ROP egységek	32	64	64	32	48
FP32 számítási teljesítmény	3,48 TFLOP/s	5,91 TFLOP/s	8,6 TFLOP/s	3,33 TFLOP/s	4,15 TFLOP/s
Memória típusa	GDDR5	GDDR5	HBM	GDDR5	GDDR5
Effektív mem órajel	5700MHz	6000MHz	1000MHz	7000MHz	6000MHz
Memória mérete	2048/4096MB	8192MB	4096MB	2048/4096MB	3072MB
Memória interfész	256bit	512bit	4096bit	256bit	384bit
Memória sávszél.	182,4GB/s	384GB/s	512GB/s	224GB/s	288,4GB/s
TDP	190W	275W	275W	230W	250W



pihenőt tart, hiszen minek strapálja magát, amíg nem tudja kirajzolni az elkészített képet. A Fast-Sync ezen változtat, ilyenkor is csúcsra járatja a kártyát, folytatja a képkockák generálását, és amikor eljön az új képkocka kirajzolásának az ideje, a legutolsót rakja ki, így a játék sokkal jobban reagál a mozgásunkra, frissebb lesz. A Fast-Sync valószínűleg elég kis réteget érint csak, akik ilyen körülmények között is (60Hz-es monitor, Pascal GPU, nem túl erőforrás-igényes játék) szeretnének minimális bemeneti késleltetést kapni.

említsek). Na, de mi mindent művelhetünk az Ansellel? Nos, amint aktiváljuk a játékon belül, befagyasztja az időt, és a kezünkbe adja az irányítást. Szabadon mozgathatjuk a kamerát, eldönthetjük, hogy milyen képet szeretnénk készíteni (simát, 360 fokosat, 3D-set, HDR-eset stb.), különböző effektekkel bolondíthatjuk meg a látványt, és használhatunk az aktuálisnál jóval magasabb felbontást is a tökéletes képek létrehozásáért. Manapság egyre menőbb dolog 360 fokos képeket készíteni, amiket aztán vissza lehet nézni 3D-s szemüveggel, telefonnal vagy PC-vel is, úgyhogy nem lennénk meglepve, ha nemsokára elárasztanák a netet az anseles screenshotok. Viszont fontos megjegyezni, hogy bár az Ansel felülete egységes, a fejlesztőtől függ, hogy mit engedélyez használni a lehetőségek tárházából. Ha például attól tartanak, hogy a szabad kameramozgást kihasználva csalni lehetne, simán letilthatják ezt a lehetőséget.

FAST-SYNC, AVAGY A BEMENETI KÉSLELTETÉS CSÖKKENTÉSE

A különböző szinkronizációs technikákról már sokat beszéltünk a PC Guruban. Az alapokat valószínűleg mindenki ismeri, de csak nagyon röviden fussunk végig rajtuk! Ha nem használunk a megjelenítésnél semmilyen szinkronizációs eljárást, akkor nagyon reszponzív lesz a játékunk, de cserébe képtöréseket bámulhatunk az idő nagy részében, elvégre igen nagy eséllyel épp kép kirajzolás közben érkezik meg egy új képkocka. Ha bekapcsoljuk a V-Syncet, akkor ez megszűnik, de cserébe lag-tüskéket kapunk a megjelenítésben, mert ha nem készül el időre egy kép, akkor az előzőt kell újra megjeleníteni, és ha ez mondjuk minden második képkockánál történik meg, az elég zavaró tud lenni. Ezen jött segíteni a G-Sync és a FreeSync, amik a dinamikus képfrissítés használatát teszik elérhetővé, de egyelőre még nem túl elterjedtek.

Az Nvidia új Fast-Sync eljárása azoknak lehet érdekes, akik 60Hz-es monitor előtt ülnek, de olyan játékokkal játszanak, amikben el tudnának érni akár több száz fps-t is. V-Sync nélkül ilyenkor képtöréseket kapunk, bekapcsolva pedig tökéletes 60fps-t, de viszonylag nagy késleltetést. Ugyanis V-Sync mellett, ha a kártya elkészül az új képpel,

A MAXIMALISTÁKNAK MOSTANTÓL BE KELL ÉRNIÜK KÉT KÁRTYÁVAL

Még nem beszéltünk róla, de a Pascal architektúra eljövetelével változott a többkártyás rendszerek kezelése is. Eddig alapvetően úgy működött az SLI, hogy hidakkal összekötögettük a kártyákat, és élveztük a sebességtöbbletet.

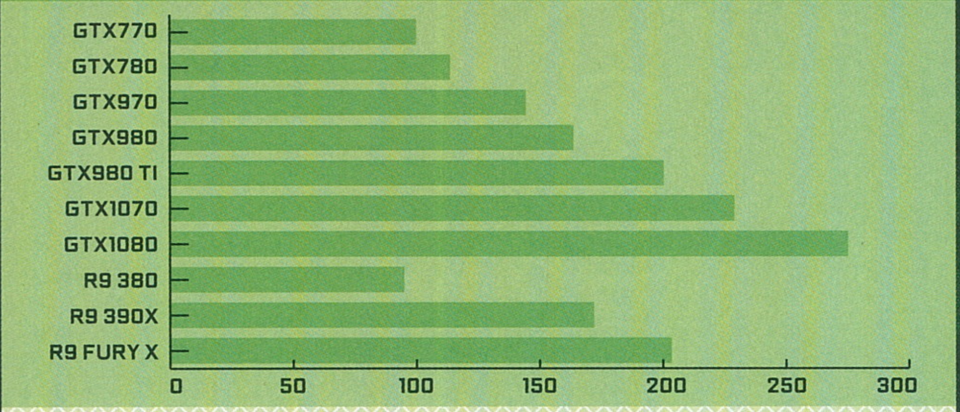
A KÖZÉPKATEGÓRIA, MINT OLYAN, MEGSZŰNT AZ NVIDIÁNÁL, DE A 1070-ES ÍGY IS AZ EGYIK LEGJOBB ALTERNATÍVA, AMIT VÁLASZTHATUNK AZ IDÉN.

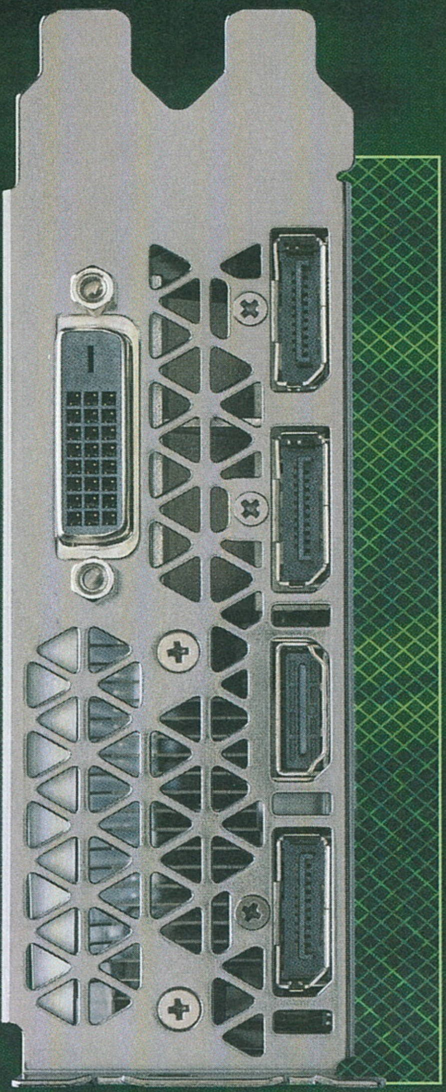
Megfelelő grafikus vezérlőket használva akár négy kártya is falhatta egyszerre a pixeleket. A GTX1070 és a GTX1080 azonban már csak párban szeretnek járni, és egyikük sem a nyitott kapcsolat híve. Mindössze néhány benchmark program fogja támogatni a négykártyás üzemmódokat, a játékoknak marad a kettő. A korlátozásra azért van szükség, mert elkezdtünk egyre magasabb felbontású kijelzőket használni, egyre magasabb frissítési rátával, az SLI hidak meg nem bírták a tempót, és elkezdték lefogni a kártyákat. Éppen ezért a Pascalok képesek két kártyát úgy összekötni, hogy mind a két SLI-csatlakozójukat használják erre, megduplázva az elérhető sávszélességet. A régi, filléres hidakat használva nem működik ez a funkció, hiába használunk belőlük kettőt, csak az egyik csatorna aktív, és az is 400MHz-es lesz. Ha egy LED-es, merev hidat használunk, akkor már egy fokkal jobbá válik a helyzet, mert az órajel felmehet 650MHz-re, de továbbra is csak az egyik csatorna lesz aktív. A tökéletes együttműködésért be kell szereznünk egyet az új HB hidakból, amik 650MHz-en használnak két csatornát.

Az Nvidia elmondása alapján 2560*1440-es felbontásig, ha csak 60Hz-ig megyünk el, elegek az ős-hidak. Amennyiben egy LED-es, minőségibb változattal rendelkezünk, akkor már 144Hz-en sem fogja visszafogni a kártyákat a sávszélesség, és már a 4K/60Hz sem akadály. E felett azonban (4K/144Hz, 5K, surround rendszerek) már mindenképp be kell szereznünk egy modern hidat, különben a kártyák közötti kommunikáció lassúsága hátráltatni fogja a rendszert.

GTX970	GTX980	GTX 980 Ti	GTX1070	GTX1080
GM204	GM204	GM200	GP104	GP104
Maxwell	Maxwell	Maxwell	Pascal	Pascal
28nm	28nm	28nm	16nm	16nm
5,2 milliárd	5,2 milliárd	8 milliárd	7,2 milliárd	7,2 milliárd
398 mm²	398 mm²	601 mm²	314 mm²	314 mm²
1050MHz	1126MHz	1000MHz	1506MHz	1607MHz
1178-1250MHz	1216-1266MHz	1075-1202MHz	1683-?MHz	1733-?Mhz
1664	2048	2816	1920	2560
104	128	176	120	160
56	64	96	64	64
3,92 TFLOP/s	4,98 TFLOP/s	6,05 TFLOP/s	6,46 TFLOP/s	8,87 TFLOP/s
GDDR5	GDDR5	GDDR5	GGDR5	GDDR5X
7000MHz	7000MHz	7000MHz	8000MHz	10000MHz
3584+512MB	4096MB	6144MB	8196MB	8196MB
256bit	256bit	384bit	256bit	256bit
196-224GB/s	224GB/s	336GB/s	256GB/s	320GB/s
145W	165W	250W	150W	180W

ÁTLAGTELJESÍTMÉNY
(EGYMÁSHOZ KÉPEST, SZÁZALÉKOSAN ÁBRÁZOLVA)





ÚJ VERSENYZŐK A PÁLYÁN

Mint látható, kiegészítettük a múltkori mezőnyünket. Új belépő a főszereplőnk, a GTX1070-es, de beugrik a pár éve még sláger-kártyának számító GTX770 és az R9 380 is. Előbbi, úgy gondoltuk, jó viszonyítási alap is lesz, hiszen a két generációval ezelőtti 70-est köszönthetjük a személyében, ami egyébként egy átnevezett GTX680-as, minimális órajelemeléssel. Tehát azoknak is érdemes figyelni a teljesítményére, akiknek még az első merítésből van Kepler alapú kártyájuk.

újat mondani, mert úgyis mindenki a táblázatok átfutásával kezdte, ugye? Azért szerencsére van még mit kifejteni, a számok nem árulnak el mindent maguktól. Bár egy szénné tuningolt (4,5GHz) Core i5-össel teszteltünk, azért 1080p-ben látni, hogy bizony ennyi erő mellett már könnyű processzorlimitbe futni. A GTX1080 tesztjénél még csak sejtettük néhány játéknál, hogy nem a maximumot nyújtja a csúcskártya, de immár tudjuk is. Ahol nagyon közel vannak egymáshoz, ott a processzor hátráltatja a munkát. Még mindig a Hitman a legérdeke-

AZÉRT ARRA NAGYON KÍVÁNCSIAK LESZÜNK, MIT VÁLASZOL ERRE AZ AMD. AZ ÚJ RADEONOK SOKKAL JOBB ÁRON KÍNÁLNAK KIVÁLÓ TELJESÍTMÉNYT.

A GTX1070-esből egy Founder's Edition landolt nálunk, ami elég jól bírta a kánikulát is, nem esett nehezére 80 fok alatt maradni, bár egy rosszul szellőző házban valószínűleg vissza-visszafogta volna az órajeleit a szent cél elérése érdekében. Egyébként teljesen ugyanúgy néz ki, mint a GTX1080-as, ami jó, mert ez azt jelenti, hogy ezúttal a hátlapi fémlemezt sem spórolták le az „olcsóbb" szériánál.

A GTX1070 AKCIÓBAN

És akkor most következzen a lényeg, a kártyával szerzett tapasztalataink, bár nehéz lesz sebb azonban, ami hiába DX12-es játék, a Radeon R9 390X-től kezdve mindent elég szépen lefog a processzor Full HD-s felbontáson. Nem is tudjuk, milyen szörnyeteget kéne alápakolni, hogy elégedett legyen vele, de jó eséllyel nem érné meg a befektetést.

Aztán, már a múltkor is megjegyeztük, hogy a GTX780-as 3GB memóriája egyszerűen kevés a 4K-s felbontáshoz, több esetben is visszafogta a kártyát, a GTA V-ben pedig annyira durva volt a helyzet, hogy a folyamatos beakadások miatt még a 4GB-os GTX770-esünk is lenyomta. Így múlik el a világ dicsősége. Ezzel ráadásul szeretném újfent felhívni rá a figyelmet, hogy a jövőben a felsőkategóriában a 4GB is kevés lehet, a 2GB pedig már a középkategóriában is karcsú néhány játéknál, szóval ideje VRAM-ra gyúrni, megéri azt a pár ezer forint többletet a plusz memória.

Megfigyelhető még, hogy a Radeonok a felbontás növekedésével egyre jobban érzik magukat. Míg a Fury X-et Full HD-ben lenyomja a GTX980 Ti, 2560*1440-ben csak egálban van vele, míg 4K-ban már lemarad tőle.

JÁTÉKTESZTEK – 1920*1080-AS FELBONTÁSON

	GTX770	GTX780	GTX970	GTX980	GTX980 Ti	GTX1070	GTX1080	R9 380	R9 390X	R9 Fury X
Alien: Isolation: Maximális beállítások	89	98	119	130	156	181	224	80	125	150
Metro: Last Light Redux: Maximális beállítások, PhysX és SSAA nélkül	75	90	111	121	136	144	145	67	115	128
Batman: Arkham Knight Maximális beállítások, GameWorks nélkül	55	64	91	101	117	122	133	64	111	121
Rise of the Tomb Raider DX12, Very High Quality preset	45,2	51,5	67,3	74	90,5	102	130	36	63	65,5
Sleeping Dogs: Maximális beállítások	54	59,4	69,8	76,6	96,2	118,1	142,2	44,5	73,7	97,1
Hitman: DX12, közepes árnyékok, egyébként maximális beállítások	44	48	70	78	89	94	94	52	94	94
Far Cry Primal: Ultra preset használatával	39	45	55	63	76	86	92	23	66	70
Battlefield 4: Ultra preset használatával	48,5	58,5	67,8	76	91,8	110	130,6	40	76,8	88,3
The Witcher 3: Maximális beállítások, HairWorks nélkül	34,5	42,2	56	63,7	77,3	87	92,1	36	54,8	69,4
GTA V: Very High beállítások használatával	60	69	82	91	102	104	106	50	76	84

JÁTÉKTESZTEK – 2560*1440-ES FELBONTÁSON

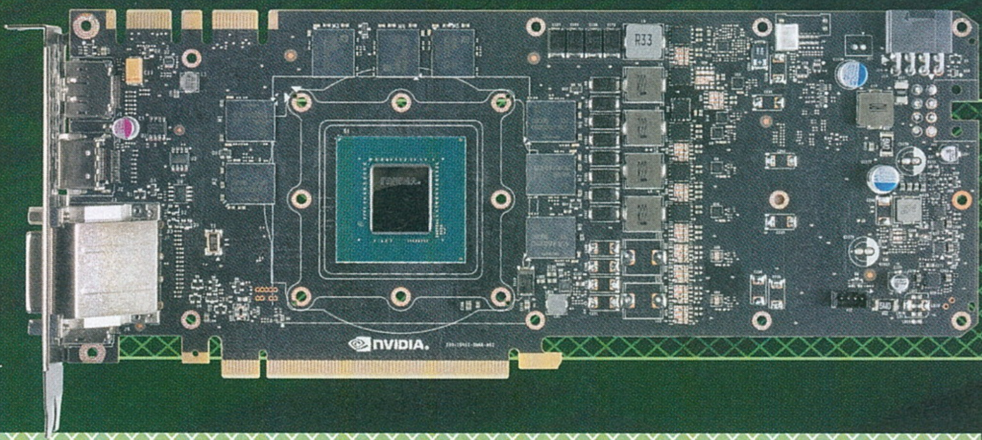
	GTX770	GTX780	GTX970	GTX980	GTX980 Ti	GTX1070	GTX1080	R9 380	R9 390X	R9 Fury X
Alien: Isolation: Maximális beállítások	57	61	75	83	102	117	146	55	86	105
Metro: Last Light Redux: Maximális beállítások, PhysX és SSAA nélkül	49	59	70	78	95	106	125	43	77	94
Batman: Arkham Knight Maximális beállítások, GameWorks nélkül	37	43	61	69	82	90	107	43	76	93
Rise of the Tomb Raider DX12, Very High Quality preset	30,3	33,4	43,9	49,1	60	68	86	26,5	45	50
Sleeping Dogs: Maximális beállítások	31,5	34,6	40,4	46,4	58,2	70,5	87,4	27	45,2	58,9
Hitman: DX12, közepes árnyékok, egyébként maximális beállítások	29,8	32	47,5	52,9	64,3	82	88,9	37,8	74	81,3
Far Cry Primal: Ultra preset használatával	28	30	38	42	53	61	74	17	50	54
Battlefield 4: Ultra preset használatával	31,3	36,8	41,8	47,3	59	68,5	82,1	26,9	50,3	59,8
The Witcher 3: Maximális beállítások, HairWorks nélkül	25,3	31,8	40,3	47,7	58,3	63,1	77	28	43,1	55,1
GTA V: Very High beállítások használatával	44	50,6	60,8	68,3	82,9	89,3	101	38	62	71

A GTX1070 viszont végig a GTX980 Titanium előtt végez, s ez alapján levonhatjuk a következtetést, hogy tényleg képes hozni a több mint 3000 CUDA maggal rendelkező TITAN X sebességét. Ilyet sajnos nem sikerült szereznünk a teszthez, de korábbi tapasztalataink alapján (na meg a Google-t sem félünk használni) úgyis csak ~10 százalékkal erősebb, mint a GTX980 Ti, tehát nagyon hasonló sebessége van, mint az újdonságnak. Csak épp kétszer annyiba kerül, úgyhogy nem tudjuk, hogy fognak megszabadulni a maradék készlettől a boltok, mert hát ugye presztízstermék árát nem nyomjuk le... (Aztán lehet, visszahívják őket, és az Nvidia vezetőknek drága kulcstartói lesznek a chipekből.)

A maximalisták még tuningolhatják is az új kártyákat. A GTX1070-es GPU-ján nekünk 230MHz-et sikerült húznunk, és meglepő módon még a memória is bírta a kiképzést, egész 9GHz-ig. Az eredmény közel 15 százalékos sebességnövekedés volt, és 2GHz feletti Turbo órajel, ami elég impozáns. Arra mondjuk nem elég, hogy a GTX1080-ast beérjük vele, de meg lehet közelíteni.

VENNI VAGY NEM VENNI?

Nos, a GTX1070 egyértelműen jobb ár-érték aránnyal rendelkezik, mint a GTX1080-as. Körülbelül 100 ezer forinttal olcsóbban beszerezhető, az első példányokat 160 ezer forint környékén látjuk a boltokban. Az érkezése miatt az Nvidia kénytelen is volt csökkenteni a régebbi kártyák árait, így a GTX970-től felfele elindultak lefelé az árak, hiszen ki venne meg egy GTX980 Ti-t drágábban, mint egy 1070-est. Viszont az új tech és a 8GB memória miatt a saját árkategóriájában még így is a GTX1070-es a király, úgyhogy akinek van ennyi pénze grafikus vezérlőre, nem kell túl sokat gondolkoznia. A nyáron már csak az új Radeonok rendezhetik át a kínálatot, de azok főleg a belépőszintre és a felső-középkategóriára koncentrálnak majd. Bár amit ők középkategóriának hívnak, az nemrég még a csúcs volt, szóval 100 ezer forint alatt biztos, hogy komoly átrendeződés várható. Mivel a júliusi PC Guru már a nyomdában lesz, amikor az új Radeon megérkezik hazánkba, ezért sajnos csak a következő számban tudunk róla mesélni, de mindenképpen sort kerítünk rá.



JÁTÉKTESZTEK – 3840*2160-AS FELBONTÁSON (4K)

	GTX770	GTX780	GTX970	GTX980	GTX980 Ti	GTX1070	GTX1080	R9 380	R9 390X	R9 Fury X
Alien: Isolation: Maximális beállítások	28	31	37	42	52	59	74	29	45	56
Metro: Last Light Redux: Maximális beállítások, PhysX és SSAA nélkül	23	30	33	38	48	54	63	21	37	50
Batman: Arkham Knight Maximális beállítások, GameWorks nélkül	15	19	27	34	43	46	57	21	37	50
Rise of the Tomb Raider DX12, Very High Quality preset	15	17	21,5	25,3	31,2	34,5	44,5	13	24,7	29
Sleeping Dogs: Maximális beállítások	29,5	32,1	37,7	41,7	54,8	66,6	80,8	25,6	43,2	55,9
Hitman: DX12, közepes árnyékok, egyébként maximális beállítások	15	17,4	24,7	27,8	34,4	43,5	50,8	20	41,3	46,8
Far Cry Primal: Ultra preset használatával	14	15	18	22	29	33	42	9	29	32
Battlefield 4: Ultra preset használatával	15	18,2	19,8	22,9	24,5	33,1	39,4	14	25,4	30,2
The Witcher 3: Maximális beállítások, HairWorks nélkül	15	19	21,9	25,9	33,2	35,4	44,8	16	26,5	34,2
GTA V: Very High beállítások használatával	22	13,6	29,5	30,7	43	46	58	21	33,2	40,8
3DMark - Fire Strike Ultra GPU pontszám	1700	1960	2550	3140	3960	3980	5050	1950	2910	3920

JÖN AZ ÚJ KONZOLGENERÁCIÓ, DE MÉGSEM

[ÍRTA **CHOCHO**]

A Sony mellett a Microsoft és a Nintendo is bejelentette legújabb konzolját, ezzel pedig véget ért egy korszak a hardverpiacon. A konzol a jövőben nem egy eszköz, hanem készülékek egy családja lesz, oda-vissza kompatibilis szoftverekkel, közös érdekekkel és megoldásokkal. Utat tör a 4K és a VR, a PC pedig szintén beáll a sorba, főleg hogy az Xboxnak nem maradnak teljesen exkluzív címei. És hogy pontosan mit várhatunk az új gépektől? Elmondjuk – vagy legalábbis megpróbáljuk, hiszen az információk tengerén igen viharos időket élünk.

Tavaly hallottunk először a jelenleginél erősebb PS4-modellről, a sokáig csak pletykaszinten létező gép pedig még az E3 előtt hivatalossá vált. A Sony roppant szűkszavúan nyilatkozott róla: egyértelművé tették, hogy a Los Angeles-i rendezvényen nem lesz kint a konzol (ez így is volt), valamint hogy nemcsak erősebb, de drágább is lesz a klasszikus PlayStation 4-nél. Ennek ellenére szó sincs új generációról, mindössze a régi modell frissítéséről, ami váltás helyett együtt létezik majd a piacon az idén harmadik születésnapját ünneplő masinával.

Ez a terv sok kérdést vet fel, főleg üzleti szempontból. Eddig nem volt divat két vasat tartani a tűzbe – hacsak az egy generációval korábbi gépeket ide nem számítjuk, hiszen azok sokáig léteztek az újabb konzolok mellett (sőt a PS2 egy időben még kannibalizálta is utódját). Most viszont másról van szó: a PS4 Neo kódnevű gépre nem lesznek exkluzív játékok, minden későbbi szoftver futni fog egy jelenlegi PlayStation 4-en is. A gyártó ugyan nem adott ki hivatalos specifikációkat, de már sok adat kiszivárgott a gépről. Ezeket egy táblázatba rendeztük az átláthatóság kedvéért, kiértékelve őket pedig azt mondhatjuk, hogy egy valóban jobb teljesítményre képes konzolt kapunk, ami szebb grafikát vagy gyorsabb sebességet nyújt. A kulcs persze a „vagy" szócska: amennyiben az adatok helyénvalók, nem szabad túl nagy előrelépést várni. A PS4 Neo még idén megjelenhet (több forrás szerint is kijön az év vége előtt), eredetileg a PSVR-hez időzítették volna a premierjét, de azt minden valószínűség szerint lekési, és csak az ünnepek környékén lesz kapható.

A 4K-ÉRT MINDENT

Jó kérdés persze, hogy miért készít a Sony egy ilyen furcsa konzolt. A PC Gurunak ipari források azt mondták: a vásárlók részéről komoly igény van egy fejlettebb gépre, ami akár 4K-s tévéket is kiszolgálhat. Ezek a készülékek ugyanis nagyon gyorsan terjednek, az áruk egyre barátibb, sőt lassan kifutnak a Full HD felbontású televíziók. Mi tagadás, ez teljesen érthető: az 1080p-s modellek több mint tíz éve elérhetők, nyugatabbra pedig már a 2000-es évek közepe óta Full HD-s tévéadást lehet nézni rajtuk. És bár a 4K egyelőre tartalomhiányban szenved, ez nagyon gyorsan meg fog változni: az olyan szolgáltatók, mint a Netflix, tömegével gyártják majd a 4K-s műsorokat, a szóban forgó új PS4 pedig támogatni fogja a 4K-s Blu-ray-lemezeket is. Utóbbiakra tömörített, de attól még 4K felbontású filmek kerülhetnek, egyszeriben vonzóvá téve a formátumot a fizikai kópiák gyűjtői számára. 100-200 gigás terjedelemről pusmognak a források, igaz, a jövőben akár az 1TB-s diszkek is elképzelhetők (ez még messze van). És igen, meglepő lehet, de még vannak emberek, akik lemezen veszik a filmeket: Amerikában tavaly a Jurassic World volt a legnépszerűbb Blu-ray film, 3,6 milliót adtak el belőle, összesen 8,2 millió dollárt hagyva a boltokban. És bár ez nem olyan eget rengető adat, az újdonság varázsa és a minden korábbinál szebb kép kicsit megtolhatja a szekeret.

A Sony PlayStation 4 bemutatkozása óta nem telt el túl sok idő, a gép még most is az egyik legjobb választás, ha valaki hosszú távra tervez.

A PlayStation VR a Sony saját válasza az Oculus Rift és a HTC Vive kihívására, a PS4 teljesítménye azonban egyszerűen nem elég a tökéletességhez.

A Microsoft mindenen egyszerre támad

Nemcsak a PC-re megjelenő Xbox One-játékok érdemelnek kiemelést, hanem az a fajta új politika is, amivel a Microsoft igyekszik közelebb hozni a konzolt a PC-hez. Először is hónapok kérdése, és egér+billentyűzet támogatás jön a One-ra. Ez azt jelenti, hogy akár Halo 5-özni is lehet majd egy egerentyűvel. A másik nagy dobás, hogy amennyiben egy platformra megveszed valamelyik nagy Microsoft-címet, ahhoz automatikusan kapsz egy másik változatot is. Azaz pl. a PC-s Gears of War 4-hez jár az Xbox One-os és fordítva, ez pedig a Project Scorpio esetében is így marad. Elképesztő terv, reméljük, a redmondi óriás ezúttal nem hátrál meg.

Egyelőre tehát úgy tűnik, hogy a 4K-s felbontás miatt jön új PS4. A kiszivárgott specifikációk elegendőek lehetnek ehhez, persze csak ha a játékok részletessége nem nő jelentősen. Ez sajnos azt is jelenti, hogy bár a képfelbontás magasabb lesz, a textúrák, speciális effektek nem változnak sokat, így a sokkolóan újszerű grafika minden bizonnyal a valódi nextgenek érdeme lesz majd. Már ha lesznek ilyen gépek – a PS4 Neo szereplése bizonyára kulcsfontosságú a Sony jövőbeli terveit illetően, hiszen a konzol, mint üzletmodell már nagyon régóta hátrányban van. A digitális terjesztés miatt a lemezes megjelenés egyre nehézkesebb (ezt mondjuk a nagyobb kapacitású Blu-ray megoldhatja), a PC-k fejlődése pedig nagyon elhúzott a három éve kiadott gépek mellett. A felgyorsult fejlesztési ciklus tehát egyrészt a konzol, mint ötlet haldoklását jelzi, másrészt pedig az előző generáció kórosan hosszú élettartamának hozadéka: ahhoz túl korán jöttek a gépek, hogy 4K-ra is alkalmasak legyenek, ahhoz viszont későn, hogy a Full HD-t kihasználhassák.

BEZZEG A MICROSOFT

Azonban nem a Sony az egyetlen piaci szereplő, amely észrevette, hogy baj van: a Microsoft is bemutatta új gépét, amit eleinte válasznak gondoltunk a PS4 Neóra, de esélyes, hogy már korábban megfogalmazódott az ötlete. Phil Spencer Xbox-főnök az E3-on jelentette be, hogy jön minden idők legerősebb konzolja, a Project Scorpio. Ez egy, a PS4 Neónál is durvább Xbox lesz, ami kompatibilis a One játékaival, csak épp natív 4K-ban futtatja azokat. Spencer szerint értelme sem lesz megvenni, ha nincsen 4K-s tévéd, mert azt a fokú részletességet, amit ez a gép nyújtani fog, csak

Na és a Nintendo?

A cikkben csak az Xbox One és a PS4 jövőbeli inkarnációiról írunk, pedig a Nintendo is bejelentette új konzolját. Az NX kódnevű gépről egyelőre nem sokat tudunk, bár a gyártó amerikai részlegét vezető Reggie Fils-Aime a Bloombergnek úgy fogalmazott róla, hogy „a játékokról szól majd a gép, és nem a teljesítményről". Ebből arra következtetünk, hogy akárcsak a Wii és a Wii U, egy, a konkurens konzoloknál gyengébb masina lesz az NX, amit valami furcsa extrával akar eladni a japán cég. Hogy ez sikerül-e nekik, nem csak presztízskérdés: a Wii U bukása hatalmas pofon volt a vállalatnak, szó szerint a túlélésért küzdenek, még úgy is, hogy a Wii rekordeladásaiból maradt pénzforrásuk nem apadt el teljesen. Az NX valószínűleg a 2017-es E3-on mutatkozik be, egy házon belül fejlesztett játékról azonban már tudjuk, hogy megjelenik rá: a Wii U-ra is készülő, az idei E3-on leleplezett, és óriási kritikai sikert aratott The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Az ultrabrutális Gears of War 4 PC-re is megjelenik, azaz már nem kell Xboxot vennünk, ha kifröccsenő Locust-vér után vágyakozunk.

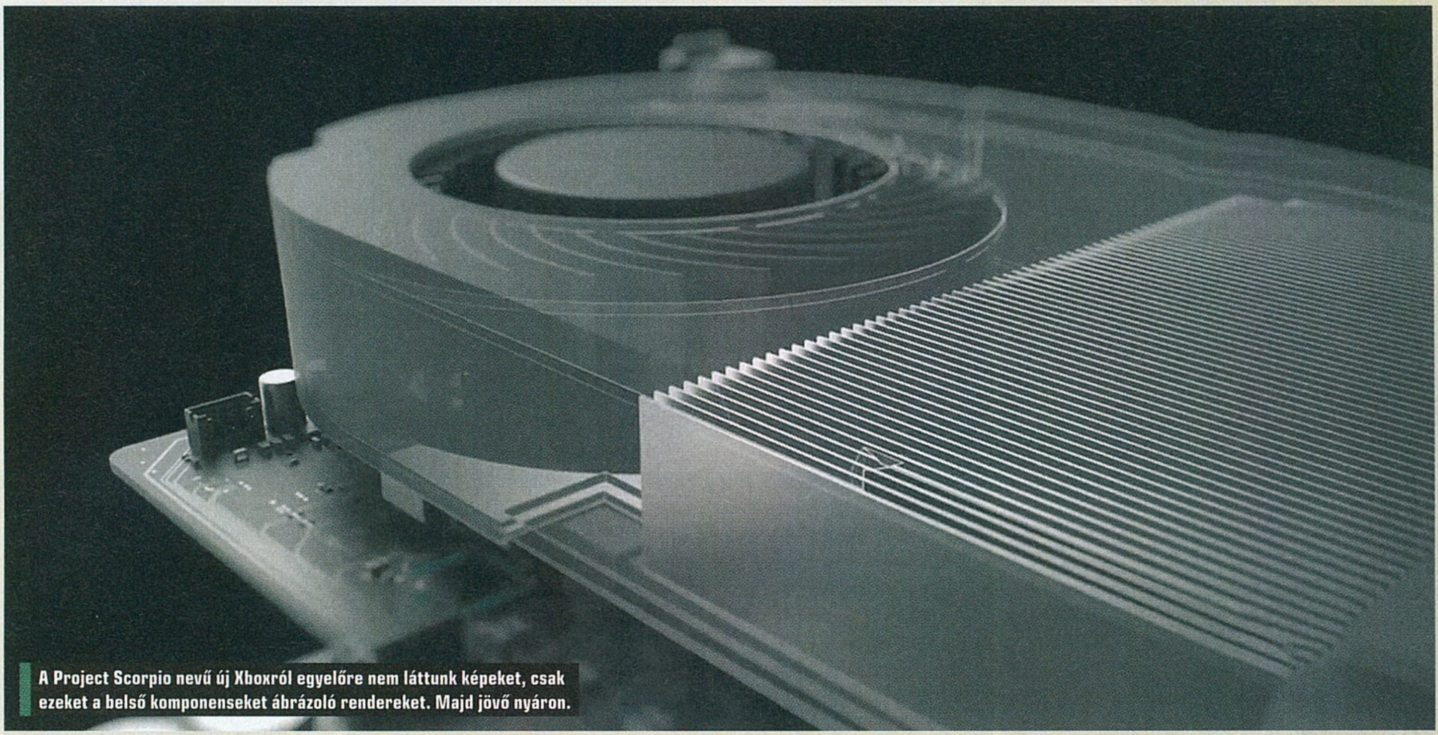
megfelelő megjelenítő birtokában lehet értékelni. És hogy mit tartalmaz majd ez az új konzol? Nos, akárcsak a PS4 Neo esetében, itt is készítettünk egy táblázatot. Bár az adatok ezúttal foghíjasak, legalább hivatalos forrásból származnak: ezeket a Microsoft az E3-as sajtókonferencián adta közre. A gép nagyon sokára, jövő karácsonykor jön, addig a gyártó még a fejlesztőkkel, kiadókkal is egyeztetni fog a képességeiről. Azt vallják, a Scorpiót a közönség visszajelzései alapján tervezték, és tényleg nagyon erős, „a legerősebb konzol, ami valaha készült" – ehhez persze magas ár dukál, Spencer szerint nagyon sokba kerül majd az új Xbox. Nem kertel, mert nincs miért: akárcsak a Sony, ők is egy kiegészítő megoldásként tekintenek a konzolra, egyszerre forgalmazzák majd a One-nal, és nem sorolják a valódi nextgenek közé.

És hogy mi lesz az Xbox One-nal? Olcsóbb lesz: szintén az E3-on mutatkozott be az Xbox One S, a mezei One újratervezett, vékonyabb változata, mindössze 299 dolláros áron. Ennyiért már bőven megéri beruházni a gépbe, az amerikai felvevőpiac tehát tovább bővülhet majd. Ami Európát illeti, a Microsoft beismeri a vereségét, nem is nagyon erőlködik. Helyette Satya Nadella all-platform üzletpolitikáját követve inkább a PC-s szegmensre fókuszál. Nem véletlen, hogy egy teljes éven át ingyen lehetett Windows 10-re frissíteni, és még azokat a felhasználókat sem érte retorzió, akik kalózmásolatot használva töltötték le a legújabb Microsoft operációs rendszert. Mint ahogy az sem véletlen, hogy a korábban Xbox One exkluzívként beharangozott játékok mind megjelennek PC-n is, de persze csak Windows 10-en futnak, és a Microsoft saját szoftveráruházából lehet megvásárolni azokat. A cégnek ugyanis lényegében mindegy, mire adja el a programjait. Az árak megegyeznek PC-n és Xbox One-on, és ha már Európa a PC-t favorizálja, legalább a szoftvereladásokkal támogathatja a redmondi óriást. A cég nem egy adott hardverre vagy platformra koncentrál, hanem egy eszközcsaládra, aminek része a brutális gamer-PC, az olcsó Xbox One S, valamint a drága, de 4K-ra való Scorpio – win-win szituáció, hiszen teljesen lefedik vele a piacot. Más kérdés, hogy a PC-s irányvonallal még akadnak gondok. Forrásaink szerint Európában egyre többen váltanak vissza Windows 10-ről 7-re vagy 8.1-re, a felhasználóknak ugyanis elegük van a sok használhatatlan funkcióból és automatikus frissítésből. Ez a folyamat azonban lassú, és mentő megoldásként később a Microsoft még Windows 7-en is elérhetővé teheti az egyelőre csak 10 alatt üzemelő áruházat. Sőt Phil Spencer az E3-on azt mondta az MCV-nek, hogy a Microsoft ki fog adni játékokat a Steamen. Ez egy mennyben köttetett házasságot vetít előre: a Valve áruháza a legnagyobb digitális játékáruház a világon, és mivel Spencer bevallása szerint

AZ ÚJ KONZOLOK BEJELENTÉSE NEM AZÉRT ÉRDEKES, MERT OLYAN ERŐSEK, HANEM MERT A JÁTÉKKONZOL, MINT ÜZLETMODELL SZŰNIK MEG LÉTEZNI EZZEL A HÚZÁSSAL.

Specifikáció-összehasonlítás: PLayStation 4 és Neo

	PS4	PS4 Neo
Processzor	8 magos AMD Jaguar 1,6 GHz	8 magos AMD Jaguar 2,1 GHz
GPU	AMD GCN 18CU 800 MHz	AMD Polaris 36CU 911MHz
Memória	8 GB GDDR5 176GB/s	8 GB GDDR5 218GB/s



A Project Scorpio nevű új Xboxról egyelőre nem láttunk képeket, csak ezeket a belső komponenseket ábrázoló rendereket. Majd jövő nyáron.

Specifikáció-összehasonlítás: Xbox One és Project Scorpio

	Xbox One	Project Scorpio
Processzor	8 magos AMD Jaguar 1,75 GHz	8 magos AMD Jaguar, emelt órajelen
GPU	AMD GCN 12CU 853 MHz	Kb. 55-60CU, 800-850 MHz-en
Memória	8 GB DDR3 68GB/s + 32 MB ESRAM 218GB/s	12 GB GDDR5

nem minden Windows 10 Store-os játék szerepelt jól (a Quantum Break PC-s eladásaival elégedetlen az Xbox-vezér), tűzoltásképpen akár a közeljövőben is vásárolhatunk microsoftos alkotásokat a Steamen. Ámen!

VIRTUÁLIS SOKK

Persze hiba lenne úgy tenni, mintha a 4K lenne az egyetlen új őrület. Itt a VR is, a Sony és a Microsoft pedig fel szeretne készülni az új perifériák áradatára. Előbbi sokkal közelebb jár ehhez a célhoz: a PlayStation VR nevű készülék október 13-án startol, ára 399 euró, azaz csaknem 125 ezer forint lesz – ez gyakorlatilag egy PS4 ára. A készülékre 50 darab játék lesz elérhető, ezek közül az E3-on is bemutattak párat. Az eddigi beszámolók szerint a PSVR azért nem a legjobb ilyen eszköz: mivel „olcsón" kell adni és előállítani, ezért a gyártó is elismeri, hogy a PC-s konkurensek, mint amilyen a júniusi számunkban tesztelt HTC Vive vagy az Oculus Rift, összességében jobb felhasználói élményt biztosítanak. De persze sokkal-sokkal többe kerülnek, és PC-ből is egy brutális erőművet igényelnek (a beugró videokártya a GTX970, ami már önmagában 100 ezer forint). A Microsoft egyébként beszélt a VR-ról az E3-on, igaz, virágnyelven: Dave McCarthy menedzser szerint a Scorpio támogatja majd a virtuális valóságot, arról azonban, hogy kik segítik ebben a céget, még korai nyilatkozni. Egyes források az Oculust emlegetik, mint potenciális partnert, de látva a Microsoft HoloLenst, akár házon belüli fejlesztések is elképzelhetők. Furcsamód mégsem a VR az elsődleges irányvonal, ha fél-nextgenekről van szó – már ha nevezhetjük őket így.

MI VÁLTOZIK?

A bemutatott gépek ugyanis nem igazi generációs lépcsőfokok, és a gyártók sem így kezelik ezeket. Helyette úgy fogalmaznak, hogy átlépik a hardvergenerációk közti határokat, és a felhasználói igényekhez igazítják a szoftverkínálatot. Korábban egy konzolos játék megvásárlásával mindenki ugyanabban az élményben részesült. Ennek a korszaknak azonban vége: a PS4 Neo vagy a Project Scorpio azoknak a játékosoknak nyújt új lehetőséget, akik hajlandók többet költeni, de a PC-ből valamiért köszönik, nem kérnek (talán túl drága nekik – nem tudjuk, az új konzolok mennyibe kerülnek majd, de egy jó gamer-PC olyan 300 ezer forintot kóstál, és akkor még nincsen monitorunk). A konzol megszűnik egy adott terméknek lenni, helyette hardvercsaláddá, eszközök egy csoportjává változik. Ez lenne a válasz a konzol, mint üzletmodell válságára? Vagy csak tűzoltás, esetleg egy új trend? Nehéz megmondani, egyelőre olyan érzése van az átlag újságírónak, mintha maguk a gyártók sem tudnák, mit is akarnak valójában. Mármint azon túl, hogy kiszolgálják az igényeket, hiszen tulajdonképpen erről van szó. Itt a 4K, itt a VR, ez kell a vásárlóknak, hát megkapják. Az állatorvosi ló szerepét a PS4 Neo ölti magára, a gép megjelenésekor pedig már tudható lesz, mire készülhet a Microsoft a Scorpio jövő karácsonyi premierjekor. Egy biztos: érdekes idők jönnek.

Jó árú mobilok a nyárra

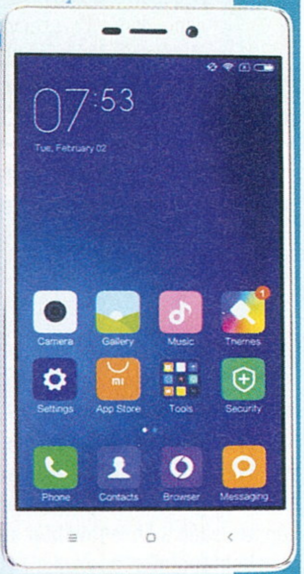
[ÍRTA MONCHEE] Nehéz fába vágtam a kis fejszém, amikor elkezdtem azt kutatni, mégis mik azok a legjobb telefonok, amiket maximum ötvenezer forintból meg lehet venni. Nem is biztos, hogy teljesen sikerült a feladat. A csúcsmobilokról ugyanis sok lista készül, de az olcsó, s legjobb okostelefonokról kevés. Íme, négy pénztárcabarát megoldás!

Xiaomi Redmi 3

Bivaly aksi

Kevesen lepődnek meg azon, hogy a lista élére egy kínai telefon kerül, a gyártók ugyanis már nemcsak remekül másolják a csúcsmobilokat, de saját készülékekkel is előrukkolnak – mindezt baráti áron. A Xiaomi pedig nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint a mobilvilágpiac élére törni, s ugyan tavaly év végén kissé megtorpant, azért a top tíz eladók közt erőteljesen jelen van. A Redmi 3 telefon nemcsak szép, könnyű és vékony lett, de erős is. Az olcsó mobiloknál eddig azt szokhattuk meg, hogy csoda, ha 1 gigabájt RAM-ot tesznek beléjük. Ebbe a készülékbe pedig végre 2 gigabájt memória is jutott. Ez a trend egyébként is változóban van: ahogy egyre jobb vasat tesznek a csúcskészülékek alá, úgy az alsó árkategóriában is egyre jobb telefonokat kaphatunk.

A Redmi 3 esetében lehetőség van némi plusz felárért több memóriát és tárhelyet kapni, és akkor már három gigabájt memóriával, és 32 gigabájt tárhellyel garázdálkodni, illetve egy ujjlenyomat-olvasót is kapunk a Pro változathoz. A kínai mobil a Snapdragon 616 nyolcmagos chipet kapta, egy 13 megapixeles hátlapi kamerát, és egy bivaly 4100 milliamperórás lítium-akkumulátort. Egyetlen hátránya a 16 gigabájtos tárhely, melyből bekapcsolás után már csak tízet érünk el, de ezt micro-SD kártyával bővíthetjük. Persze ekkor beáldozzuk a dualSIM-es munkát, ugyanis ez egy hibrid telefon: egy microSIM ÉS egy nanoSIM VAGY microSD kezelésére képes. A kijelző 5 colos, HD felbontású. Az egészet egy szép, kompakt fémház veszi körbe (apró strasszokkal díszítve), persze az előlap védőüvege már műanyag borítást kapott. A szélek azonban szépen lekerekítettek, az ívelt formák által belesimul a kézbe. A Redmi 3 telefonon még az Android 5.1.1 alapokon nyugvó MIUI szoftver fut. A 4G-képes készüléket kicsit több mint ötvenezerért, 54 900 forintért vehetjük meg itthon.



http://xiaomishop.hu/redmi-3/

LG K10

Mert szeretjük

Ugyan a telefon a hazai szolgáltatóknál drágábban kapható, mint a nála erősebb Xiaomi, a webshopokban már 45-55 ezer forint közötti áron hozzájuthatunk. Kérdés azonban, hogy mit tud a régen még megbízható és erős telefonjairól híres LG legújabb középkategóriás mobilja? A teszteken sorra a Xiaomi mögött teljesített a K10, a vásárlók visszajelzései viszont pozitívak, és a fórumozók is meg vannak vele elégedve. A sima Redmi 3-ból kimaradt, s lássuk be, mára igencsak elterjedt ujjlenyomat-olvasó ebbe az okostelefonba már bekerült. Nemcsak a készülék feloldása és az azonosítás történik egy érintéssel, egyetlen koppintásra fotókat is készíthetünk a kijelzőre bökve, s már a szelfihez is kaptunk segédfényt. Az LG a G4 csúcskészüléke óta komoly hangsúlyt fektet a fényképek készítésére. A K10 viszont amennyire gyorsan élesít, és készít szép képeket nappal, annyira vall kudarcot, ha lemegy a nap. Ahogy a beállítási lehetőségek is eléggé silányak ahhoz képest, amennyi manuális opciót beletettek a tavalyi csúcskészülékekbe.

Jöjjön a további feketeleves! Akinek fontos a friss szoftver, annak van egy rossz hírünk: az LG képes volt 2016-ban egy Android 5.1.1-et futtató telefont kiadni. Ahogy ezen árkategóriában a négymagos processzor (Snapdragon 410), és a Xiaomihoz viszonyított fele akkora akkumulátor (2300mAh) sem állja meg a helyét. Az 5,3 colos HD-kijelző és a másfél gigabájt memória azonban már hozza a pénzünkért elvárt szintet. Azt viszont érdemes megjegyezni a kijelzőről, hogy színtelítettségben nem remekel. Oldalról nézve alig látható, mi van a képernyőn, ahogy a fekete is inkább szürkének hat a telefonon. Persze, vélhetően nem ezen a közepes méretű mobilon fogjuk megnézni a legújabb látványfilmeket, így a Sony Z5 Premiumnál már tavaly használt 4K kijelzőre sincs szükség ekkora méretben, de azért az olcsó, belépőszintű készülékek szintjére sem kellett volna lesüllyedni.

http://www.lg.com/hu/mobiltelefon-keszulekek/lg-K10-4G-LG-K420N-okostelefon

Honor 4x

Brutális proci

Ugyan tudása alapján a Redmi 3 nagyjából az újabb Honor 5x-szel van egy szinten: 5 colos HD kijelző, fémház, nyolcmagos processzor, 2/16 gigabájt memória/tárhely kombináció, illetve az ujjlenyomat-olvasó. Mégis! Árban nem fér bele az ötvenezer forint alatti árkategóriába, így kénytelenek voltunk a listára a Huawei előző, még műanyag fedéllel borított készülékét beválasztani. Míg a Huawei márkajelzéssel jelenleg a csúcskategóriát célozta meg a kínai cég, addig a Honor név főleg középkategóriás telefonokat takar, s az internetes értékesítésen van a hangsúly. No, de miről is van szó? A Honor 4x éppen akkora, mint az LG G3, azonban az 5,5 colos IPS kijelzője messze átlagon felüli mind fényerő, mind színek tekintetében. Mégse ez adja a 4x legfőbb vonzerejét, hanem a 64 bites, 28 nanométeres HiSilicon Kirin 620-as lapka.

A Xiaomihoz hasonlóan ezt a készüléket is már 2 gigabájt memória támogatja, de tárhelyből mindössze nyolc gigabájttal ajándékozta meg a kínai gyártó, amiből bekapcsolás után marad kábé 6 giga. Bár itt is lehet 32 gigabájtig bővíteni microSD kártyával, ahogy a Xiaominál, ezúttal is a dualSim esik ennek áldozatául. Csendben teszem hozzá, hogy okostelefonok terén érdemes felhőben gondolkodni, ha dokumentumok, képek és videók tárolásáról van szó. Az 5 és 13 megapixeles kamerák nem csak szuperek, rengeteg beállítási lehetőséget is kapunk, legyen szó fényerőről, rekeszidőről vagy fehéregyensúlyról. Nem sima érintéssel, de a hangerő gomb kétszeri megnyomásával rögtön a kamera appot hívhatjuk elő, vagy fotózhatunk. Ugyan ennek a telefonnak se tesz jót a legújabb Android, a Lollipopra épülő EMUI viszont még boldogan elfut rajta. Ha a Honor 5x ötcsillagos, akkor a 4x éppen eggyel kevesebb értékelést kapna. A 4G-képes készüléket a webshopokban már 46-65 ezer forintért megvehetjük.

https://store.hihonor.com/in/honor-4x.html

Windowsos okostelefon?

Talán az Alcatel

Az androidos telefonok még mindig uralják a mobilpiacot, 84,1 százalékot hasítanak ki a tortából. Az iPhone-ok állnak a maguk 14,8 százalékával a második helyen, de ár alapján nem férnek be az 50 ezer forint alatti árkategóriába, hacsak nem akarjuk magunkat elkötelezni az egyik mobilszolgáltatónál, s akkor már rögtön két évre, lehetőleg magas havidíjjal. Bár az Apple legújabb telefonja, az iPhone SE már egy pénztárcabarátabb konstrukciót kívánt nyújtani a nagyérdeműnek, induló ára 159 ezer forint, s ezen csak egy előfizetés tud enyhíteni.

Nézzük, mi maradt a palettán! A Windows 10-zel debütáló telefonok – válaszolom magamnak is félve. Hiszen maga a Microsoft eléggé elbukott az új Lumiák gyártásában, piaci részesedése 2016 első negyedévére már egy százalék alá esett. Nem csoda, a megfizethető, de recsegő-ropogó műanyag 550-et nem ajánlanám senkinek, míg a 950 és 950 XL széria árban szállt el nagyon. Az újonc, s vélhetően egyben utolsó Lumia 650 pedig kissé szerepzavaros lett. Miközben tudásában a középkategória alsó határát súrolja, ára inkább a plafont feszegeti. Pedig a visszajelzések alapján a felhasználók éppen azt szerették, hogy a csempés telefonok egyszerű, színes és legfőképp olcsó mobilok voltak. Persze nem csak a Microsoft próbálkozik Windows 10-es mobilok kiadásával.

Az Alcatel egy kecsegtető konfigurációt dobott ki, OneTouch Fierce XL néven – egyedül a kicsi akkumulátorért kár. Azonban a telefont itthon – legjobb tudomásom szerint – nem kapni. Külföldön 60 dollár, azaz 16 ezer forint körül rendelhető, talán még vámmal együtt sem vészes, csak kérdés, ki akar ennyit vesződni, ha egy androidos telefont meg itthon is kapni ennyiért? Vagy ha nem itthon, de Kínából már mindenképp.

http://www.alcatelonetouch.us/alcatel-onetouch-fierce-xl-with-windows-10

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Sziasztok olvasók, Dr. Chris vagyok, és azért vagyunk ma itt, hogy a védekezésről beszéljük. Arról, hogyan tudjátok megakadályozni, hogy megszűnjön kedvenc rovatotok, a levrov. A megoldás egyszerű: küldjetek több pénzt! Ja nem, levelet! Mindig összekeverem a borítékokat a zsebemben. De ha levelet nem tudtok, akkor legalább pénzt. Abból tudok rendelni kamu-leveleket Chochótól, aki alig várja, hogy bekerüljön a levrovba *(Sőt azt is alig várom, hogy készen legyen a Levrov! – Chocho)*. Szerencsétekre most még kezelhető a helyzet, szóval íme a havi felhozatal, de a jövőben még több levélre/pénzre lesz szükségünk! Urgent, dringlich, срочный!

UPSZ! – A HÓNAP LEVELE

Sziasztok PC Gurusok! Nemrég bogarásztam az emailjeim között és az alábbi gyöngyszemre bukkantam (lásd lejjebb – amit sajnos kivágtam, mert nem fért ide). Szóval a helyzet az, hogy 2007-ben enyém lett a hónap levele a Guruban, ami önmagában is elég kúl ***(Aú! – Chocho)***, de két szempontból még kúlabb ***(Ezt direkt csinálod? – Chocho)***: 1.) Ez volt az egyetlen levelem a Gurunak, szóval 100%-os a hónap levele hatékonyságom és 2.) ha emlékeim nem csalnak, az én levelem lett először ezzel a címmel jutalmazva a lapban! Emlékszem, akkor vezettétek be a külön konzolrovatot és abból az apropóból írtam, hogy az mind szép és jó, de én, mint ős PC-s semmit sem értettem a Ratchet & Clank leírásból, mert csak az derült ki belőle, hogy miben változott a játék, de az nem, hogy mit kell benne csinálni. Arra is emlékszem, hogy megvágtátok a levelemet, és morcos voltam, mert... **(mondtál valamit?)** Ennél egy fokkal nagyobb probléma volt, hogy a lentebb ígért csomagot soha nem kaptam meg. Írtam is egy levelet emiatt Bate-nek, aki meg is ígérte a pótlást, azóta is úton van a csomag, gondolom, most már akármikor ideérhet... ***(Ja, ez volt az a fasza csomag, amit fel kellett volna adnom, csak megtartottam? Affene! – Chocho / Háát, ugye a remény hal meg utoljára. Meg a csomagod kézbesítő postás. – Böjti)***. Minden esetre akkoriban könnyen jött-könnyen ment alapon nem igazából foglalkoztatott a továbbiakban a téma, volt más dolgom is, szóval ezt elengedtem. Hanem most így megtalálva ezt a levelet csaknem 10 év távlatából szöget ütött a fejemben a gondolat, hogy csak nincs ez így jól mégsem, hiszen én ezért a csomagért megdolgoztam ugye, sőt mi több egy egész, azóta sikeres rovatot vezettet be a Levrov csak miattam (!!!), úgyhogy újfent klaviatúrát ragadtam. Szóval akkor ez így a kamatokkal együtt, ha jól számolom... hány levrov is volt azóta? Még ötletem is lenne, hogy mivel tudnátok megfelelő módon kárpótolni! Na, figyeltek? Előfizetés? Ajándék játék? Fityiszt. Imádom a régi gurukat. De a régi alatt az ősrégieket értem, vagyis a múlt évezredet. Viszont ebből a korszakból nekem csak néhány példányom van 98-99 magasságából. Szóval, ha valaki esetleg ezért a saccperkbö 10 éves késésért, hozzám vágna jó pár ilyen őskövületet, azért igen csak hálás lennék. Mit szóltok? Deal? ***(Minden viccet félretéve: sajnálom a dolgot, és köszönöm, hogy írtál, természetesen nem marad el a beígért jutalom. – Chocho)*** Üdvözlettel, **DÁVID**

Jaj! Mosom kezeim, nem vállalom a felelőséget a távozott kollégák bűnei miatt! *(Chris semmiért nem vállal felelősséget, még a cikkeiért sem. Csak hogy tudd. – Böjti)* De mivel ilyen szép levelet írtál, és mert tele vagyunk felesleges kacatokkal (akarom mondani hasznos ajándéktárgyakkal), összeállítok neked majd egy újabb pakkot. A konzolos teszteket személy szerint én ki nem állhattam, de megértettem a dolgot, mert akkor jó ötletnek tűnt szélesebb közönség felé nyitni. Most már tudjuk, hogy annyira mégsem, de a fontosabb konzol-exkluzív anyagokról persze most sem feledkezünk meg. Egyébként pedig a csomagod úton van, ne légy már ilyen türelmetlen! Azt a rongyos 10 évet ilyen nehéz kivárni? 98-99-es Guruk kapcsán pedig az a helyzet, hogy nem csak neked nincsenek meg, de nekünk se. A legrégebbi magazin, amit még találhatunk a szerkesztőségben az 2008-as, illetve akadnak még egy-egy darabok régebbről, de azokat ereklyeként őrizzük. Egyszerűen nincs rá helyünk, hogy sokáig megtartsuk ezeket, ráadásul a cégváltás következtében többször megsemmisítettük már a teljes készletünket. Undorító férgek vagyunk, tudom. De van egy ötletem: ha valakinek van felesleges magazinja ebből az időszakból, amit Dávidnak adna, vegye fel velünk a kapcsolatot és összekötünk titeket egymással! Nem Chocho, nem damillal.

KABALÁT VALAKI?

Sziasztok! Már régóta gondolkoztam azon, hogy írni kéne a PC Gurunak, de eddig sosem volt hozzá bátorságom. ***(Nem is, most van. – Chocho)*** Most is picit remeg a kezem gépelés közben, ugyanis nincs túl sok ötletem, mit is kéne írni. (Betűket, jobb esetben mondatokat. Én kevéssel is beérem.) Furcsa látvány nyújt jelenleg a szobám, ugyanis mindenfelé régi magazinok vannak szétszórva, mert az utóbbi húsz percben azt nézegettem, hogy miről szoktak nektek írni. A másik ok, ami miatt picit zavarban vagyok az, hogy nem vagyok egy rendszeres olvasó, sajnos csak évente három-négy PCG futja ki a zsebpénzből. Viszont mentségemre szóljon, hogy azokat az első betűtől az utolsóig elolvastam! **(Nagyon szépen köszönjük! Éves előfizetést itt kell intézni: pcguru.hu)** Hmm... ezután a mondatom után kicsit megszállott fangirl-nek érzem magam. Amúgy, mivel nagyobb időközönként vettem az újságot, sokkal szembetűnőbbek voltak a változások. Például eltűnt a levrovnál az a kis nyomi pálcika-emberke ***(Mármint Chocho? Ő még mindig itt van. Bújj elő a partvis mögül, Petike!) (Jó, hogy épp fogyni készülök. :D – Chocho)***. Pont az a szám van meg, amiben kritizálta az egyik olvasótok, de szerintem aranyos volt. Személy szerint örömmel látnék valami hasonlót! Igazán kéne a gurunak valami cuki kabalafigura. Például egy rajzfilmes stílusban megrajzolt Chris vagy Chocho **(Erről a vizi VB első kabalafigurája ugrott be, Boldog - a szörny)** ***(Személy szerint Jasonre szavaznék a Péntek 13-szériából. Megoldható? – Böjti)***. Vagy együtt a kettő! Esetleg ha nem akartok kabalafigurákat, akkor az Ezzel játszunk intrójánál felbukkanhatna egy aranyos stílusban megrajzolt Chocho és Chris ***(Lehetetlen, de tényleg, annál már Jason is jobb. – Böjti)***. Ha már itt tartok, szeretném kifejezni a rajongásomat az Ezzel játszunk széria iránt! Ennél többet viszont

nem írok, mert szerintem elég hosszú lett, már így se férek be valószínűleg a Levrovba. További jó játékot,

KYRANDE FOX-FAIRY

Mindig örömmel veszem, ha lányok is írnak nekünk *(Szexista!!!néégy – Chocho)*. No nem azért, amiért Chocho gondolja és sokszor szívat ezzel, hanem mert szeretném, ha a videojátékok nem csak a fiúk kizárólagos hobbija lenne. Tudom, hogy ma már sokkal jobb a helyzet, mint 10-20 évvel ezelőtt, de még így is sok az előítélet a hölgyekkel szemben, ha előjön, hogy az illető tulajdonképpen szokott játszani videojátékokkal. Na szóval a kabalafigura jó ötlet, a rajzolt Chris és Chocho még jobb. Viszont félek, hogy a végén még egy kólásüveg matricáján végezzük, vagy a tévében, ekkora sikerre pedig még nem vagyunk felkészülve lelkiekben. Böjti például csak nemrég mert feljönni a pincéből, azt is csak azért, mert egy jó adag kókuszgolyót tettünk az ajtaja elé *(Van még? Sötét van lent, meg olyan nyirkos minden. Kicsit rosszul érzem magam. – Böjti)*. De ha valaki megrajzolja a figurákat (layeres legyen, amit tudok kezelni), esküszöm, berakom azt az intróba és a levrovba. Képet nem tudok adni, de Facebookon biztos találtok valami rusnyát rólam és a főszerkesztő úrról. *(Engem ne rajzoljanak le, mert tuti, hogy minden olvasónk elmenekül. De minden másért pacsi, az Ezzel játszunk miatt pedig megaköszi, mert nagyon sok meló van abban a kis hülyeségben. ☺ – Chocho)*

A QUAKE HALOTT!

Szia Chris! Itt volt ugyebár nemrégiben egy klassz E3 bejelentés, a Quake Champions nyomán, valamint most csapta agyon korosodásban a második évtizedét a Quake széria. Bizonyára nem vagyok egyedül, ha ennek kapcsán felmerül bennem a kérdés: Sonic Mayhem fogja szolgáltatni a zenei hangulatfestést, vagy valaki mást üdvözölhetünk majd az arénában? Nagyon imádtam a mester munkásságát az előző részekben, meg nem mellékesen egy tucat más játékban is remekül megfogta az atmoszférát. Ti ott a Guruban, mit tippeltek, ki fogja majd elhúzni a nótánk a megjelenő játékban? Vannak személyes kedvenceitek? Milyen előadókat hallgatnátok szívesen még a videójáték szcénában? 100 pontos kérdés: a 2002-es megjelenésű (nem mellékes infó!), a PC Guru 2004/02-es számú teljes játék mellékletként is beszerezhető Soldiers of Anarchy című játékban ki húzta a lánctalp alá valót? Egyébként ők most hol vannak? Jó játékot! Üdv,

GABBERABIT

Most miért kellett feltépned ezeket a régi sebeket?! Csak most kezdtem megbarátkozni a ténnyel, hogy nem lesz többé Quake, az E3-as bejelentést is kamunak véltem, erre most jössz ezzel a levéllel! Most miért?! Imádtam a Quake-et! Mindenki Unreal Tournamentezett meg ilyen óvódás cuccokkal nyomult, de a profik (mint én ugye) jól tudtuk, mi fán terem a jó FPS *(Na! Na! NA! Nem is értem, hogy az Unreal mellé minek még ez a... mi is? Ja, igen, szóval ez a Quake. – Böjti)*. Úristen, de jó voltam a railgunnal. Hogy utált mindenki... Azok a régi szép idők... Viszont olyan kérdéseket teszel fel, amikre még a Google se tudja a választ, még akkor se, ha odaírom, hogy „lécci google válaszolj!". Ezt ne csináld többet! Sonic Mayhem már nincs, de ha tippelnem kéne, a Doom zenészeit fogják felkérni az új Quake-hez, mert annak nagyon hasonló volt a „muzsikája". A 100 pontot pedig bukom, mert nem akarok nagyképű lenni, hogy tudom a választ. Chocho? Böjti? Nem? Fogalmam sincs egyébként. *(Meg kell mondanom, ez egy nagyon jó kérdés, tényleg, nó ájroni hesteg. Viszont szerintem már másokkal dolgoznak, ami viszont hozhat hasonló eredményt. A QuakeConon többet tudunk majd. – Chocho) (Lagzi Lajcsira tippelnék, ha elhúzza a nótánkat, de én inkább valami indusztriálos, mötálos zúzást várnék helyette. Arra lehet tombolni a rage quit előtt. – Böjti)*

ÍGY JÁR MINDEN TOLVAJ!

Sziasztok! Egy vicces esetet szeretnék megosztani most veletek. A minap történt velem, hogy a suli után kissé bágyadtan lehuppantam a hab testemmel a számítógép elé, abban reménykedve, hogy a Steam motorja hamarosan felizzik. Csak volt egy kis gond; nem nagyon akaródzott belépni a rendszer. Vakartam is a fejemet, hogy mégis mi baja lehet, és ekkor nyilallt belém a tudat, hogy valószínűleg ellopták a fiókom. Rendesen megijedtem, hogy én már soha nem látom a gondosan gyűjtögetett, kedvenceimet, úgyhogy írtam a Steam supportnak. Végül is mi veszteni valóm volt... Azt hittem olyan lesz, mint a legutóbbi levelemnél, amire csak 2 nap múlva kaptam választ, de most nem így volt. Lefekvés előtt még megnéztem a postafiókom, és hát ott volt a levél, amire vártam. Megváltoztatták a jelszót és elküldték az emailemre, amivel be tudtam lépni, és hamar megváltoztattam a jelszót, és az emailcímem jelszavát is. A csavar itt következik, ugyanis a moszkvai úriember, aki feltörte a fiókom (onnét tudom, mert beállította a profilomon) rákőltött vagy 15 eurót az accountra, amiből különféle indiejátékszereket vásárolt. Tehát nem csak a fiókot kaptam vissza, még játékokkal is gazdagabb lettem. Azt hiszem, aki ezek után is adathalászatra, és hackelésre adja a fejét, az gondolja át újra, mert úgy járhat, mint az én esetemben. Gyakori olvasótok,

PÉTER

Gyakran kapunk leveleket tőletek, amiben ellopott Steam fiókok miatt kéritek a segítségünket (szerencsére azért mostanság egyre ritkábban), amiket boldogan megosztunk azért, hogy megelőzzünk pár ilyen esetet a jövőben. Most pedig leírunk pár tanácsot, amivel mindez elkerülhető:

Először is használj biztonságos email fiókot, mert nem a steamed törik fel, hanem az emailjeid! Én gmailt javaslok, ami elég biztonságos és gyors is, használjátok bátran. A citromailt pedig nagyon gyorsan felejtsétek el, mert lassú és gagyi! Az email fiókotokhoz tartozó jelszótok legyen minimum 8 betűs, tartalmazzon legalább 2 speciális karaktert, valamint kis és nagybetűt is. Fontos, hogy ne legyen benne értelmes szó, mert a feltörésekre ráállított algoritmusok azokkal próbálkoznak először, de még szótöredék se. A másik, hogy tegyétek fel a Steam Authenticatort! Ezzel együtt már szinte feltörhetetlen lesz fiókotok, hiszen ha új gépről nyitják meg azt, azonnal kódot kér a rendszer, amit emailben vagy okostelefonos applikáción keresztül kapsz meg (ebből is ez utóbbit javasoljuk). Egyébként nem feltétlenül az lopta el a fiókod, aki játékokat vett rá, ugyanis ezeket a feltört accountokat azonnal eladják, mert a tolvaj tudja, hogy nagyon hamar letilthatják azokat. Örülünk viszont, hogy tudtad, mi ilyenkor a teendő. Reméljük, hogy segíthettünk! Védekezzetek!

ZENE FÜLEINKNEK

Kedves Chris! Először is remélem, hogy még időben küldöm a levelet **(nem, már csak ebbe a számba fértél bele)**, másodszor pedig remélem, hogy jó email címre! **(Nem! A jó chocho@pcguru.hu)** Egy jó kis történetet szeretnék elmesélni, ami június 1-én történt, ugyanis ezen a napon alapvizsgáztam a zeneiskolámban. Úgy mentem oda aznap, hogy csak kegyelemkettessel fogok átmenni. ***(Hohó, ez mennyire ismerős! – Chocho)*** Először írásbeli felelet volt, amivel nem is volt különösebb gondom, de ami ez után következett, azaz a szóbeli, na, az teljesen kinyírt. Szinte semmit se tudtam azokról a dalokról, amiket énekeltem. Valamit kinyögtem magamból és mondták a vizsgáztatók, hogy 1 óra múlva fogjuk megtudni az eredményeket. Szerencsére az egyik barátom az iskola közelében lakik, úgyhogy felmentünk hozzá Mortal Kombatozni. Még életemben nem játszottam azzal a játékkal, úgyhogy egy elég noob taktikát alkalmaztam (elmentem egy sarokba és ott rugdostam a másikat), amivel kettőből egy menetet megnyertem. Ezután visszamentünk a suliba, ahol elkezdték mondani az eredményeket. Meghallottam a nevem, felálltam, odamentem, az igazgató csak ennyit mondott: ötös. Nagyon örültem neki, csak úgy duzzadt a mellem a büszkeségtől! ***(Stréber!!! – Chocho)*** Hű olvasótok,

BLAZE ATYA

Gratulálunk! Sokan vizsgáztatok mostanában, reméljük, hogy mindenkinek sikerült legalább egy görbe kettest beszereznie. Zenéről jut eszembe! Azt tudtad, hogy az első Guru lemezek alá én is írtam zenéket? 4 csatornás MOD-ok voltak, amiket Soundtrackerrel komponáltam Amigán. Azok a régi szép idők! Chocho akkoriban lehetett már olyan 6 és fél éves, és akkortájt engedték meg neki a szülei, hogy egyedül is utazzon lifttel. Viszont az ilyen Mortal Kombat taktikára nem tudok elismerően csettinteni, mert gyűlölöm, ha valaki így nyer meg egy meccset. Kivéve, ha én vagyok az. Az én szupertitkos taktikám egyébként az, hogy ráhelyezem a jobb tenyerem a gombokra, és körkörös mozdulatokkal elkezdtem a csuklómat mozgatni. Ez mindig beválik, legközelebb próbáld ki! *(Egyébként az egyetemen sokszor mentem az esélytelenek nyugalmával vizsgázni, az önbizalom azonban sokszor kihúzott a csávából, szóbeliken csak nagyon kevésszer hasaltam el. Hajrá! ☺ – Chocho)*

Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands

ELŐZETES E3-as előzeteseinkből korántsem fogytunk ki, jó pár megmaradt a következő számra, amik között kiemelt helyet foglal a Tom Clancy nevével fémjelzett MMO-akciójáték is. Hatalmas terület, millió és egy lehetőség, csapatmunka.

LEGO Star Wars The Force Awakens

TESZT Ismét elzarándokolhatunk az ismert univerzumon túlra, egy messzi-messzi galaxisba, hogy a kockadarabokból és Erőből kovácsolt játéksorozat legújabb epizódjáról számolhassunk be. A legutolsó SW-mozifilmet feldolgozó produkciótól pedig többet várunk, mint egy egyszerű átskinezés.

Dead Island Definitive Edition

TESZT Noha egy immáron öt éves játékról és annak három éves folytatásáról van szó, szívesen beugrunk a nyári szezont színesítő feljavított változatba, aminek hála a Dying Light után ismét átélhetjük a zombidarabolás kiindulási pontját. Szebb fények, javított külső, rengeteg apróság vár a szigetvilág jóvoltából.

STAR CITIZEN

Bár Chris Roberts 2011 óta készülő játéka már sokak fejében a „soha el nem készülő nagy ígéretek" listáját gyarapítja egy sokadik elbaltázott, egyébként nagyszerű ötletként, mi még mindig bízunk benne, hiába volt már botrány is körülötte. Következő számunkban pedig összeszedünk minden lényeges információt és fejlesztést, ami a közelmúltban napvilágot látott.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

AUGUSZTUS 11-ÉN

JELENIK MEG!

A HARC
soha nem ér véget

Vásárold meg a
World of Warcraft: Legion
című kiegészítőt a PC Guru Webshopban,
mindössze 10.499 Ft-ért!

PC GURU WEBSHOP

Ajánlatunk 2016.07.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

KORÁBBI PC GURU MAGAZINOK MÁR 600 FT-TÓL A PC GURU WEBSHOPBAN.

www.shop.pcguru.hu